

ネオジオフリーク

リアルバウト 餓狼伝説2 THE NEWCOMERS

特別付録

スペシャルポスター

1998

590 yen

月号 芸文社

HYPER NEOGEO 64

6

特集 ● KOE ティーターファイル

vol.2

好

NF用語辞典Ⅲ

ネオジオフリーク
創刊3周年
記念特別企画

声優連載スペシャル

生駒治美「君い砂時計」
安井邦彦「遂には終わりたい」
野中政宏「へへ燃えたるっ」



YATTA
HA~!!!



リアルバウト
餓狼伝説2
THE NEWCOMERS

メタルスラッグ2
ブレイジングスター
オフビートレーサー
ザ・キング・オブ・ファイターズ 京

キャラクター解説
対人戦攻略
性能評価

闘いが俺を強くする。

サウスタウンに新たな参戦者[THE NEWCOMERS]誕生!!



RB2

THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2



ネオジオ専用ロムカセット 好評発売中 価格32,000円(税別)

© SNK 1998

シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』、ネオジオに登場!!



アーケードの興奮をそのまま再現! SNKのネオジオ新作ソフト。



The Future Is Now
SNK

NEOGEOはSNKの商標です。

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0063 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京 ☎03 (5273) 8200 大阪 ☎03 (339) 0110 (AM9:00~PM5:00) ※電話番号はお間違えなく。

SNK Home Page URL <http://www.neogeo.co.jp>

Nintendo GAME BOY

Super
GAME BOY
スーパーゲームボーイ

通信ケーブル
対応(対戦)



ゲームボーイ
専用カートリッジ



熱闘
DEADHEAT FIGHTERS

リアルバウト 餓狼伝説 SPECIAL

TM

リアルバウト^{が らう でん せつ}餓狼伝説スペシャル

NOW ON SALE 価格:3,980 (税別)

ゲームボーイ初!?「2ラインシステム」を実現!

手前、奥というライン(戦闘フィールド)が存在し、相手の攻撃を事前に察知し、ライン移動で攻撃をかわし、反撃に持ち込む。

オリジナル同様、「コーナーバトル」を再現!

バトルフィールドの高ワイドに陣登を設けて、相手に陣登を登られ、陣登も破壊されると、相手を気絶させ行動不能にする事ができる。



熱闘
キング オブ
ファイターズ'96

価格
3,980 (税別)

©SNK 1996
REPROGRAMMED
©TAKARA CO., LTD. 1997



大好評発売中

—あそびは文化

タカラ

〒258-0500 東京都墨田区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
©SNK 1996 REPROGRAMMED ©TAKARA CO., LTD. 1997
タカラのホームページ <http://www.takaratoys.co.jp>

●ゲームボーイは任天堂の商標です。

Super
GAME BOY
スーパーゲームボーイ

スーパーファミコンとスーパーゲームボーイシリーズをベースに、テレビでゲームボーイのゲームを楽しむことができます。

タカラのゲームは、
どこでも楽しめます。

TAKARA®

全キャラ連続技&対人戦攻略&キャラ性能評価

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS 10

特集

KOFデータファイル vol.2 6

シリーズ企画

第3回イラスト講座 講師/日向星花★ 134

創刊3周年特別企画

NF人名&用語辞典 64

ゲーム攻略&紹介

メタルスラッグ2	56
ブレイジングスター	59
オフビートレーサー!	62
ザ・キング・オブ・	
ファイターズ京	118

インタビュー

リアルバウト餓狼伝説2 李香緋役声優	
金月真美	4
ATHENA TVドラマ	
ロケ地レポート	130
ねおちびDJステーション	
収録インタビュー	132

設定資料

メタルスラッグ2 設定原画集	70
キャラクターテキスト②③ ガルフォード	126

声優連載スペシャル

碧い砂時計/生駒治美 ★	120
遊びは終わりだ!!/安井邦彦 ★	122
へへ、燃えたる?/野中政宏 ★	124

コミック

リョウの朝ごはん/日向星花	83
KOF 炎の不条理劇場/藤井みほな	88
リョウの朝ごはん 外伝/日向星花	137
月刊4コマFREAK/坂崎拓海	141

ソフト売上ランキング	79
ソフト人気ベスト10	80
NEO・GEO TOPICS	82
格ゲー一瞥	84
クラブハウスコア ☆	86
読者創作ストーリー ☆	86
クロスワードパズル ★	87
Welcome To PaoPaoCafe!	
パオパオカフェによろこそ! ☆☆☆☆☆☆☆☆☆	88
新作発売予定リスト	
天晴 ☆	112
3パーセントの誘惑 ☆	113
ネオジオ家庭用新作ゲーム情報	114
通信販売コーナー	116
最新音楽CD&VIDEO	138
読者プレゼントコーナー ★	140
変付	141

★はプレゼントのあるページを表しています
☆は賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS ©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣 (PRIMARY GRAPHICS)
NEO・GEOはSNKの登録商標です
©1998 GEIBUNSHA 禁無断転載

声優インタビュー

金月真美

香緋は喜怒哀楽が
はつきりしていて
私と似てるんです(笑)

餓狼シリーズス々の新キャラの1人、李香緋。このおちゃめで元気な中華娘の声をあてるのは、ゲーム界でも超人気声優 金月真美さん！色んなゲームキャラクターを演じている金月さんは、この李香緋が格ゲーキャラ初挑戦とのこと。その辺のことも含めながらいろいろ話を聞いてきたぞ！



金月真美

誕生日：4月2日
血液型：O型
出身地：兵庫県
身長：160cm
趣味：写真撮影、読書
特技：英語、ジャズダンス
所属：株式会社大沢事務所
担当ネオジオキャラとゲーム名：李香緋／リアルバウト餓狼伝説／THE NEWCOMERS
その他の仕事：アニメ／「BURN UP EXCELSIOR」マキ、フルシー（神林礼子）、フリンボス・ナイン（米重弓矢）

李香緋



リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS ©SNK Corporation

高校が
芸能活動禁止の
声ならバレないと
はしめたナレシラ業

「この世界に入ってきたきっかけを教えてください。」
「もともとお芝居が好きで好きを劇団に入ってたんですけど、役をやっていました。ですが、私が通っていた高校が、芸能活動禁止だったんです。でも、お芝居は続けたくて、どうしよう、困った。と悩んでいた時に、事務所の社長が、声だけなら分かんないよ！、っていつてくださったんです。そのアドバイスから、CMのナレーションの仕事をするようになりました。高校を卒業してからも流れのままだにナレーション業を続けていたんですが、ある時ゲームのお仕事をいただきました。そのことがきっかけで声優としてお仕事をすることになりました。」
「同じ声の仕事と思っていたんですが、ナレーションと声優の仕事はだいぶ感じが違ってたんです。やっぱり無茶なところが多いんですよね。」

「どの辺が特に大変だったか？」
「普通のお芝居の勉強はやっていましたけど、声だけの芝居に関しては、何とも勉強しなかつたわけですから、どうやればこういう風になるのか分からない、悶々としていた。実際オンタテを聞いてみて他の方々と全然違うし、何が違うんだろ、っていつも悩んでました。今でもそうなんですけど、はじめて当初はその辺がむちゃくちゃ難しかったですね。」
「でも、一度は学校の事情で遠ざかることになったお芝居が、またできるようになったので、すごく楽しいです。」

香緋は
明るくて
おちゃめな
3枚目！

「李香緋に対して持っていたイメージを教えてください。」
「最初にゲームのキャラクタ設定を見せられていた時は、すごいあつちかんな子だなって思っていました。でも、李香緋ってすごく可愛く、おちゃめな子だなって思っていました。」

「おちゃめな子ってどういうこと？」
「すごい正義感の強い女の子なんだなって思いました。」
「自分と重なる部分はありますか？」
「あります。香緋って喜怒哀楽がむちゃくちゃ分かりやすいんです。怒ってる時は怒ってる、うれしい時は本当にうれしいというのがよく表現に出る子なんですけど、その辺が似てますよ。(笑)」
「私も喜怒哀楽がすごい分かりやすいんです。だから理解しやすいかなって思ってます。」





役作りはどんなことに気をつけたか？
「あまり女の子の子しないように気を付けました。結構ボーイッシュな面のある子なので、一つ一つの言葉が元気よくなるようにしたつもりです。彼女の持つ、深さみたいなものが全面に出るといえないと思って演じました。」
あと、キャラ設定のイラストを見ていて、3枚目的なところを持っている子だと感じたので、その部分は絶対に広げてあげたいなと思いました。」

念願の
格ゲーキャラ
「気を放つかけず
やりたかったんです」

格闘ゲーム特有の、だあー！とか、でーい！というかけ声を出してみたいという。私自身は、格闘ゲームで遊ぶことって今まであまりなかったんですが、こういう、あー！って手を前に突き出して気を放つみたいなものに、ちょっと悪かったです。音律にもそういう技があったので、すこーうれしかったんです。

ボイスの収録はどうでしたか？
「楽しかったです。ただ、ちょっとやきつく大きいキックの差とか、叩かれた時の音が難しかったです。普通に生活していれば、あんまり人を殴ったり蹴ったり逆に殴られたりしませんからね。その辺の感覚をつかむのが難しかったです。男の子だったら、そういうけんかも多少するんでしょうけど、女の子はないですからね(笑)」

収録中のエピソードなどあったか？
「たまたまいくつかにあんなですが、私の収録をした時に、音楽の収録もあつたらしく、収録をしたのが、音楽も録れた大きなスタジオだったんです。それで中に入った時に、こんな大きなところでやるんだ、って思ってた。実際に私が使ったのは、大きなスタジオの中にある、ちっちゃな小部屋だったという(笑)。それで、あつ、なんだ、って。ちなんだ、って。ちよつと寂しかったのをすこーく覚えてます。なんか広いスペースがあるのに、別室に入っちゃったという感じが、あります。」

「この子おもしろいんですよ。『真心』という技を失敗すると結ぶ髪が乱れちゃうんです。それを、めんどくさいな、って直して、また聞いに戻っていくんですけど、それ」

「ゲームはやりますか？」「声優をはじめてからやるようにになりました。それまで、全然縁がなかったんですが、自分が声をあてるようになってから、ゲームをやろうになりまして、やっぱり自分の出演したゲームで、やってみたいじゃないですか(笑)。出演作以外でやるゲームは、シューティングや落ち物系のパスルが多いですね。でも、下手なんです。どれをやっても一面から先にいけなかったりして、シューティングなんかは、よく地面に激突したりしてます。自分でもなんですか？って思っていますね(笑)。」

「写真も撮るのが趣味と聞きましたか？」「あんまり愛する物とかは撮ってないんです。だいたい、自分がいて楽しい場所という



「ハアツツII」といっ
ちかけ声は気持ちよ
かったとのこと

香織として歌も歌っているのでそちらもチェック！



サインには香織の名前も入ってるぞ！

インタビューの感想

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
株式会社 分室
ネオジオフリーク編集部
「金月真美インタビュー」係

「香織は、すごい元気がよく、かわいいくらいに入っています。皆さんも、応援しつつ一緒に闘ってください！」

「最近、凝っていることなどありませんが、やっぱり春まで待たないで、そろそろ車の運転もがんばらなくちゃーと思っています。免許も車も持っているんですけど、今までみんなに車が腐るとまでいわれました(笑)。」

「今、この瞬間を残しておきたいと思った時の写真をよく撮っています。だから、いつも仲間がわつといて、自分はあるまいってないという写真が多いですね(笑)。」

隠された
人間関係の
謎を暴く!

KOF データファイル

vol.2

【友情パワー編】

今回の【友情パワー編】は、援護攻撃の際に使用する相性表を使用し、KOFワールドのさまざまな人間関係を割り出していこうという試みだ。

ただし「KOF'94」「KOF'95」についてはキャラごとの相性が存在しないため、今回は『KOF'96』『KOF'97』の2作品についてのみ考察している。

注意!

本文中では「山崎竜二」を「山崎」ではなく「山崎竜二」として表記する。
「山崎」は「山崎竜二」の略称として使用する。
「山崎」は「山崎竜二」の略称として使用する。
「山崎」は「山崎竜二」の略称として使用する。

©SNK 1996, 1997

作品別
ベスト3
一匹狼

「97の暴走キャラ1位は納得。ちなみに同率3位にシエルミがいないのは紅丸の△がある。また一匹狼といってもニューフェイス（オロチ）のチーム仲は良く、お互いに△である。96のボスチームも、少しは彼らの仲の良さを習って欲しいものだ。」

人望

「自分がピンチの時、どれだけ援護にきてくれるか」を人望とみなし、人望がある者を「人気者」、ない者を「一匹狼」として考察した。

作品別
ベスト3
人気者



1位
暴走庵
暴走レオナ

2P
2P

3位
七枷社
クリス
オロチ社
オロチクリス

12P
12P
12P
12P



1位
ギース・ハワード
ヴォルフガング・クラウザー

4P

Mr. ビッグ

4P
4P

1位
山崎竜二
2位
ユリ・サカザキ
不知火舞
キング

28P
28P
28P
28P



1位
ユリ・サカザキ
2位
不知火舞
キング

28P
27P
27P



変化する
人間関係

年は取らなくても(?)
時は確実にたつK.O.F. それ
に伴い、人間関係も徐々に移
り変わっていき
ちなみに'96から'97になる時
に変化したラインは、すべて
好転化したもの。何気にみん
な仲良くなったるんすね
特に「よかつたな、うんう
ん」と言ってるやうな



テナケンズウのラインが△から○にランクアップしたのだから、ちなみにサイコソルジャーチームはこのラインだけでなく、チン↓アテナ&ケンズウ、アテナ&ケンズウ↓チンズのラインも97になって△から○にアップ。鉄壁のチームワークを誇るようになった。

96→'97で変化した人間関係

ショ→テリー	：△□○
ジョ→アンディ	：△□○
ユリ→リョウ	：△□○
ラルフ→クラーク	：△□○
クラーク→ラルフ	：△□○
アテナ→ケンスウ	：△□○
アテナ→チン	：△□○
ケンスウ→チン	：△□○
チン→アテナ	：△□○
舞→ちづる	：△□○
舞→キング	：△□○
キング→ちづる	：△□○
キング→舞	：△□○
ちづる→舞	：△□○
ちづる→キング	：△□○

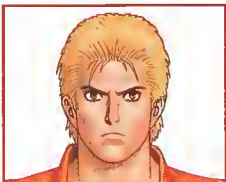
長年の努力が報われ、ついにアテナからの援護が○に



いつの間にかとっても仲良しさんになっていたちびると舞のキング

これと同様の変更が行われるのが新女子校格闘家チーム。ちづるが同じチーム内になかったというものが、96ではすべてのところが△だったこの3人。97でもチームストリングとちづるの間に足は舞々仲がいいような印象は受けけない。

じまはいたたいことになったしまたなんだろうかと、ラルファークもお互いのラインを〇にエンジャッ。さすがクロロ・ツェンジャー！　なんと叫ぶだけのことはある。昔からあんな味方でも倒すんじゃないかっていうたのがつよきん



よかったねえお兄ちゃん。幼い頃からの苦勞が報われた!?

人情

こちらは人望とは逆に「他人がピンチの時にどれだけ援護にいくか」を人情とみなし、人情がある者を「人情家」、ない者を「薄情者」とした。

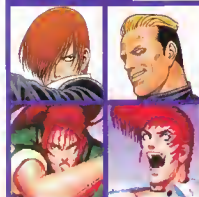
薄情者
作品別
ベスト3

同年とも納得(?)の顔ぶれがそろう薄情者ランキングここに挙げられた者すべてが「誰にも援護しないか」という強者ぶりだが、やはりダントツは人気者ランキングでも一位を取った山崎だろ。この姿勢はまさに「キング・オブ・薄情者」にふさわしい(嬉しいくないか)。

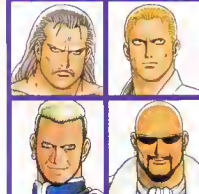
人情家
作品別
ベスト3

2年ともまったく一緒のランキング。しかしこの3者「人情家」というにはどうも雑念が入りすぎてる気も……

ちなみにチャン&チヨイはほとんどの悪者に対して、紅はほとんどの女性に対して、○である。さらに△とはいえない。チャン&チヨイは暴走キヤラにまで援護しにくいのだ！



1位	
山崎竜二	0P
八神庵	0P
暴走庵	0P
暴走レオナ	0P



1位
ギース・ハワード 0P
ヴォルフガング・クラウザー 0P
Mr.ビッグ 0P
ゲーニッツ 0P

K
O
F
'97

1位
チャン・コーハン 41P
チョイ・ボンゲ 41P
3位
二階堂紅丸 33P

K
O
F
'96

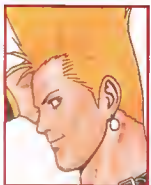
1位	チャン・コーハン	33P
	チョイ・ボンゲ	33P
3位	二階堂紅丸	30P

[illegible]

使用データ一覧

チャン	→○	庵／ギース／クラウザー
チヨイ	→×	ビッグ／ゲーニッツ
紅丸	→○	ユリ／レオナ／アテナ／香澄
	→△	舞／キング／ちづる
リョウ	→○	ユリ
ロバート	→△	
ラルフ	→○	レオナ
クラーク	→△	
香澄	→○	舞
	→△	キング
ケンスウ	→○	アテナ
	→△	
キム	→△	チャン
	→×	チヨイ
ちづる	→△	庵
	→×	
庵	→△	ゲーニッツ
	→×	
マチュア	→△	大門／テリー／アンディ／ジョー／リョウ
バイス	→×	ロバート／ユリ／レオナ／ラルフ／クラーク アテナ／ケンスウ／チン／香澄／舞／キング キム／ゲーニッツ

チャン チョイ	→○ →×	社/シェルミー/クリス/山崎 庵/オロチ社/オロチシェルミー オロチクリス
紅丸	→○ →△	ユリ/レオナ/アテナ/ちづる 舞/キング/マリー
ジョー	→○ →△	テリー/アンディ
アンディ	→○ →△	舞
ロバート	→○ →△	ユリ
真宮	→○ →△	京
ラルフ クラーク	→○ →△	レオナ
京/紅丸/大門 ジョー/リョウ ロバート/ユリ レオナ/ラルフ クラーク/アテナ ケンスウ/チン ちづる/舞 キング/社 シェルミー クリス/マリー ピリー/真宮 オロチ社 オロチシェルミー オロチクリス	→△ →×	山崎
紅丸	→△ →×	シェルミー
ちづる	→△ →×	庵
キム	→△ →×	チャン チョイ
チャン チョイ	→△ →×	暴走庵 暴走レオナ
社 シェルミー クリス オロチ社 オロチシェルミー オロチクリス	→△ →×	庵



まあ、誰にでもやさしいからな
ええ、とフオーリーとマコウ



●KOF'97

●KOF'96

待機中のキャラクター

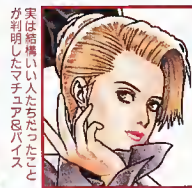
	京	紅丸	大門	テリー	ジョー	リョウ	ロバート	ユリ	レオナ	クラーク	アテナ	ケンスウ	チン	ちづる	舞	キム	チャン	社	シェルミー	クリス	山崎	マリー	ビリー	庵	眞吾	暴走庵	暴走レオナ	オロチ社	オロチシルミ
京	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
紅丸	△	△	△	△	△	△	○	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
大門	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
テリー	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
アンティ	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ジョー	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リョウ	△	△	△	△	△	△	○	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
ロバート	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
ユリ	△	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
レオナ	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
ラルフ	△	△	△	△	△	△	△	○	○	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
クラーク	△	△	△	△	△	△	△	○	○	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
アテナ	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
ケンスウ	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	○	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
チン	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	○	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
ちづる	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	○	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
舞	△	△	△	○	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
キング	△	△	△	△	△	○	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
キム	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
チャン	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×
チヨイ	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×
社	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×
シェルミー	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×
クリス	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×
山崎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×
マリー	×	×	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×
ビリー	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
庵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
眞吾	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
暴走庵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
暴走レオナ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
オロチ社	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×
オロチシルミ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×
オロチクリス	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×

待機中のキャラクター

	京	
京		
紅丸	△	
大門	△	
テリー	△	
アンティ	△	
ジョー	△	
リョウ	△	
ロバート	△	
ユリ	△	
レオナ	△	
ラルフ	△	
クラーク	△	
アテナ	△	
ケンスウ	△	
チン	△	
晋澄	△	
舞	△	
キング	△	
キム	△	
チャン	△	
チョイ	△	
魔	×	
マチュア	×	
バイス	×	
ゴース	×	
クラウドザー	×	
ビッグ	×	
ちづる	△	
ゲニッツ	×	

「というわけで、今回またもや出番のなかった主人公の草薙京さん、ひとことコメントをお願いします。……アツチツチ！……大蛇薙で燃やされました。かなりスネてるようです。

では、代わって今回。一匹狼に『薄情者』と大活躍だった八神庵さん、コメントを……グオオオオオ



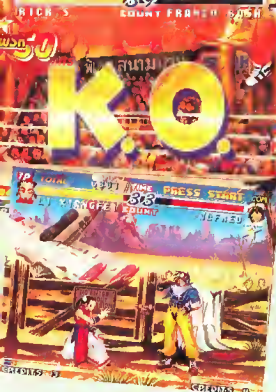
絶対助けないのも変化なし。
またマチュア・バイスは意
外に他人を助ける。オロチ八
傑集のクセに意外に人がいい
が、逆に彼女たちを助けにい
く者はほとんどいない。悲し
いねえ。紅丸を見習おう。

他に目立つところでは真吾
と京、ロバートとユリ、ラル
フとクラークとレオナ、ジョ
ーとボガード兄弟など（すべ



て前者：○／後者：△のライン。まあ自分が○で相手の×という場合がほとんどのチャン＆チヨイに比べれば全然マシか。

’96で香澄・舞＆キングが○なのに、その逆が△なのも’97への布石として見逃せない。となると’97で香澄と同じ境遇になったジヨウって…いやまさかね（笑）。



対人戦攻略&連続技!! 隠しキャラも紹介!

©SNK 1998

システム解析/ジェイケイ

今回は対人戦攻略と連続技を紹介! A級連続技も新たに発見され、なかなか盛り上がっております!
さらに、隠しキャラであるアルフレッドの出現条件と出現させるためのコツも教えちゃうぞ。でもCPU戦攻略は来月まで待ってね!

SNK

発売中/128,000円
発売予定/128,000円
発売予定/128,000円

多量ROM 専用CD SS PS 539M 格闘アクション

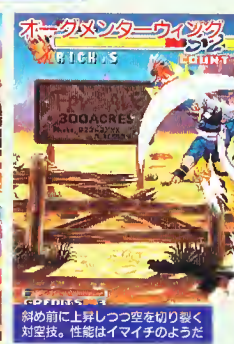


低空から降下(薄空に近い?)して体当たりする技。見切りにくい(詳しくはP16を見てね)!

ちなみに、ここで負けたとしても、エンディングはちゃんと見ることができるとも、気になる使用の不可だが、残念ながら「RB2」ではプレイヤーキャラとして使用することはできない。使いたい人は、PS版「RB 餓狼DM」の発売を待たないのか(詳しくはP16を見てね)!

超必殺技でのKOを5回以上、潜在能力でのKOを5回以上決めること。
以上の条件を満たすと、ラストボス戦のあとにアルフレッドの登場デモが流れ、ボーナステージへと移行する。ここで、アルフレッドと対決することになるのだ。

PS版「RB 餓狼DM」のオリジナルキャラが、隠しキャラとしてCPU戦で登場! 出現条件は次の通り。
ノミス(1本も取られず)クリアすること。



PS版に先駆けて
飛行少年見参!!



出現条件クリアのコツ

まずはKOのノルマだが、これは体力が減れば何回でも出せる超必殺技の方が断然狙いやすい。最初の2面×ミラウンドで4回稼いでおき、あとは余裕がある時に狙うだけで7回決めるのは簡単だろう。

問題は、ノミスカリアの友とリクス山崎など、中間距離から蛇使い・中段を連発し、ライン移動からダッシュしてきたら垂直ジャンプCから連続技を決める、というパターンで大体いけるぞ。

最終手段として、CPUに1ラウンド取られたら友達に乱入してもらう(もちろん負けてもらう)という手もある。乱入されてもOKなのだ。

アルフレッド



タイミングはシビアだけど、キャンセル可能。利用価値アリアルヨ

はじめに訂正をいっ、立ちA・立ちC・立ちA・立ちCというコンビネーションの1〜3段目はキャンセル可能なのに、先月のコンビネーション表で3段目の立ちAはキャンセル不可と間違った表記をしてしまいました。よって、立ちAorしやがみorしやがみ・立ちC・立ちA・キャンセル関里射撃・ガードされたら

対空技としても重宝する避け攻撃からの連続技、対空のみに相手、初心者相手には関里射撃・相手ガード・避け攻撃・キャンセル関里射撃・関里射撃・貫空以下、+△は、手堅いといえる人は弱那夢波をキャンセルしてこう、ちなみにコマンドは一緒なので、騙れてきたら避け攻撃のヒットorガードを確信してから必殺技をつけられるように努力しよう。

●避け攻撃 キャンセル各種必殺技

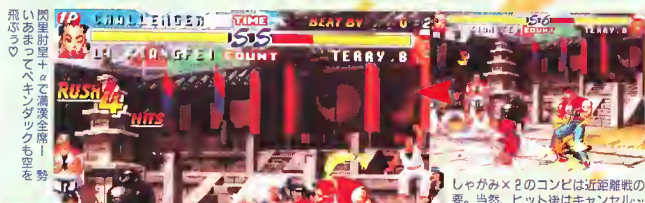
●対空技としても重宝する避け攻撃からの連続技、対空のみに相手、初心者相手には関里射撃・相手ガード・避け攻撃・キャンセル関里射撃・関里射撃・貫空以下、+△は、手堅いといえる人は弱那夢波をキャンセルしてこう、ちなみにコマンドは一緒なので、騙れてきたら避け攻撃のヒットorガードを確信してから必殺技をつけられるように努力しよう。

スピードを活かしサクッと攻めろ！

李

香緋

攻略/蒼炎闘士ゆーち



しゃがみ×2のコンビは近距離戦の要。当然、ヒット後はキャンセル

●立ちB・しゃがみB・キャンセル関里射撃・関里射撃・貫空

立ちBよりリチャは劣るが、始動技を下段技のしゃがみBにすれば接近でもかなり決める機会はある。しかもお手を軽く威力も抜群なので、香緋の基本連続技といってもいい。香緋フリックは覚えておいて損はないぞ。始動技の立ちorしゃがみBがガードされたら、スキのない弱那夢波をキャンセルしたり、コンビネーションの立ちC・中段技につなぐといい。チャイナ!

技コマンド表

- 避け技
力千後豪 → or + C
- 特殊技
権門頂頭 → + A
後腰撃 → + B
- 必殺技
那夢波 ★ → + + A or C
関里射撃 → + + B
関里射撃・貫空
関里射撃 → + + B
関里射撃・心許射
関里射撃 → + + B
天崩山☆ → + + B
- 詠酒・対ジャンプ攻撃☆
A押してから↑
- 詠酒・対立ち攻撃
A押してから→
- 詠酒・対組み攻撃
A押してから↓
- 砲必殺技
大鉄棒★ → + + + B or C
鉄白藤
立ちC → + + + A or B
→ + + + A or B
●潜在能力
真心牙 接近して1回or + C



立ちになったり、対空技が相手の跳びこみ攻撃と相対

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
里直小ジャンプ	—	—	—
距離通常ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜め通常ジャンプ	—	—	—
斜め通常ジャンプ	—	—	—
→ + A	○	○	○
→ + B	○	○	○

●詠酒 対ジャンプ攻撃 各種避け打ち攻撃



もれなく大鉄棒の弾丸炸裂! 素敵な事態にボンバヘッド!!

追い打ちには天崩山が弱那夢波×2が決まるフツッ。ちなみに、難易度は高いけど、相手が画面端から弱那夢波×3→天崩山の欲張り追い打ちが可能だ。また、詠酒が相手の跳びこみ攻撃と相打ちになった場合のみ、大鉄棒でのタナボタ追い打ちができるアルヨ。もう、モチ大特価あ。



●強那夢波 画面端限定で、すが、ネタなしなのでこんなん載せました。

●対メインライン威力大 攻撃・超白龍

●しゃがみB・しゃがみB・+C 弱那夢波

画面端限定だが、弱那夢波までなら画面端問わず決めることができる。+ + C ヒッ

※技コマンド表中の☆は無敵時間のある、★は無敵時間のないブレイクショット対応必殺技を、それぞれ表しています。
※キャンセル表中の○はキャンセル可能、×はキャンセル不可能、△はガードされた時のみキャンセル可能を表しています。また、(×)のついている技は、攻撃判定発生前でもキャンセル不可能です。



下段技で弱くコンビネーションも高性能、使わない手はないぞ

「+Aの大きいモーションにつられて手を出してくれば…」



「+Cがヒット。弱攻撃と相打ちになった時は立ちCがつかえるぞ」

小ジャンプで接近してラッシュをかけるのが基本戦法、といったところだが、リタのジャンプ攻撃は空中戦や逃げ攻撃での対空に効いて、適当な跳びこみは自滅を招く可能性大。中間距離では、跳びこみをヘリオンや逃げ攻撃で返すことに集中しよう。牽制技はダッシュ中「+C」がメイン。間合いが近い時はコンビネーションまで出そう。フレイクショットに注意！リタの短いキアラに対しては、ワロワリならたまたに踏みこんで遠距離立ちB・立ちCやしがみB・しがみCを当てていくのも有効だ。相手が怪しむがらなく、弱SS（空振り）で接近してから、の投げる決まりやすい。試合開始直後の間合いがちょうどいいので覚えておこう。

相手があまり跳ばなくなつたら、ダッシュ。小ジャンプで跳びこんでラッシュをかけよう。相手が牽制技を出した時に跳びこむのが理想だ。接近戦での基本はコンビネーション・キャンセルフエイント技。近い時は、しがみ



キャンセルは最速が理想。ヒット確認ができるようにしておきたい

→を入力しておき、ヒット時はA or C（SS）、ガードされたらA or C（フエイント技）を押すようにすると無駄がな

い。ガードされた時は遅めキャンセル弱SSも有効だが、ガードされるフレイクショットの的になるので注意。なおこの間合い（遅め）でのフエイント技に取る行動は、ダッシュ中「+C」、小ジャンプC、様子見などいろいろ。しがみA（先述）、立ちC or しかがみB（先述）、しがみC、キャンセル弱SS「フエイント技やディバース」で相手を退治しよう。相手の目の前に移動し、直後に「+A・+C」を出すのもおもしろい。「+C」を進めに出すのがポイントで、相手が「+C」ガード後に動こうとすればヒットする。しかも、「+C」はガードされてもわずかに有利。しがみA・+αや逃げ攻撃などで反撃をつぶせるのだ。ただし、最初の弱SSのスキに反撃を受けるほどと隣間にある関係なので、慣れてい

る人には通用しない。弱SS「ヘリオス」はバクdashして間合いが離れにくい画面端では、通常より長く連続技と連係が続けられる（遠距離立ちB・立ちC、キャンセル

フエイント技、遠距離立ちB：エイント技、遠距離立ちB：など。ガードのかたい相手は、つなきて少し前に歩いてからめ続けたり、キャンセルフレイクシングバーストを混ぜたりするといざ。

弱SSヒット後は以下の行動がオススメ。しがみA・しがみB・しがみC、しがみC：対暴れ用。最速で入力すれば、逃げ攻撃を出されても2発目でつぶせる。遠距離立ちB・立ちC：対暴れに組みこみやすい。相打ちになりやすい。ダメージと攻め持続の効率はいい。小ジャンプC：攻め持続。リタや大「+A」：押さえておくと使わ

ない。様子見。対無敵技用。潜在能力が稀い時はこれが安定。しがみA・しがみB、しがみC：ヒット後は、すぐに弱SSで接すればデブニカルライスのスキにしがみA・+αを決められる。普通に起き上がりでもこちらが有利なので、少し後ろに歩いてしがみB・立ちBなどで攻められるぞ。ちなみに、ヘリオスヒット後弱SSで接近しておいて損はない。

キャラ性能評価表

攻撃力

A

使いやすい

リーチ

C

総合

A

スピード

B

移動速度や技の早さは平均的だが、モーションの短いフエイント技を持つという素早く動ける、一応突進技も持っていることだし、ワンランクアップさせてもいいでしょう。

画面端でも無罪攻めは禁物。適度な待ち具合が重要なのだ



接近戦でのラッシュ力と、連撃技の決めやすさやダメージの面で困ることはない。しかし、スバ技で長い技は持っているのが、中間距離での強み。逃げ攻撃をつぶせるジャンプ攻撃がないのは痛い。つけられる性能を持っているぞ。攻めど待ちをうまく使い分けるのが勝利のポイントだ。



テリー・ボガード

攻略／修羅騎士 廬

攻め手が多いのばアル！
ファイヤーキッズ絡みの
連続技も強力だぞ！

●フアイヤーキック↓各種必殺技

に組みこんでいるのだが、見た目ほどリチウムが長くないので、空振らなように、では本題、ファイヤーキック（以下ファイア）で浮かせたあとに決めることのできる技は、ライジングタッククル（以下ライジン、騎バリー）、タッククル（以下バー）、クラックシグナル（以下クラック）の3つ、タんにのみファイアの当てによつてはトリプルゲザサが決まる。ライジンと騎バリーは近い間合いでファイアをヒットさせなければ追打することゝがでかないので注意しよう。多少間合いが遠てもヒットさせる方法があるので紹介、ファイアを出たあととはぐくためを作り、ぐが望ま

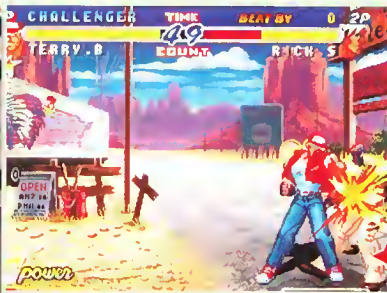


→ +Bを出し、↑ +Aでライ

空キヤンセルライジング。コレなら多少離れていてもヒットするよ。

技コマンド表

- | | |
|------------|----------|
| 投げ技 | |
| バスターズル | →or←+C |
| ●特技技 | |
| バックスピンキック | ←+B |
| ワイルドアッパー | ↘+A |
| チャージキック | ダッシュ中←+C |
| ●必殺技 | |
| バーンアックル☆ | ↓↙+AorC |
| パワーウェブ★ | ↓↘+A |
| ラウンドウェブ★ | ↓↘+C |
| クラッシュシュート★ | ↓↙+B |
| ファイヤーキック☆ | ↓↘+B |
| バッシングスウェー | ↓↘+D |
| ライジングタックル | ↓ため↑+A |
| ●超必殺技 | |
| パワーゲイザー★ | ↓↙↘+BorC |
| ●潜在能力 | |
| トリプルゲイザー | ↓↙↘+A+B |



キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○/○
遠距離立ち	○	○	×
しゃがみ	○	○	—
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直通常ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜め通常ジャンプ	—	—	—
→+B		×	
↓+A		空	
ダッシュ中→+C		×	

Y+Aなどになくことが
できるのだ！

イヤー→ライジング。

そして、キャンセルフェイント技。そしてすぐに技を出す...



●しゃ
しゃが
各種必

みAX113・
のC↓キャンセル
技

● $\searrow +A \cdot$ 立ちC \rightarrow キヤンセルフェイント技 ($\rightarrow +AC$ or $\downarrow +BC$) \rightarrow 遠距離立ちA \cdot 立ちC \rightarrow キ

テリーの中でも基本的な連続技といえるのがコレ。つな

くことのできる必要は、ク
ラック、弱バーン、トリプル
ゲイザー。相手がしがみ食
らいの時は、バーンはヒット
しないので注意。

また、しやがみAの数を減らせば、キャンセルファイヤーにもつないでいくことができるのだ。その他、しやがみA数発からは、立ちB・各種C(→+C以外)のコンビネーションへとつないでいくのもいいぞ。

●しやがみB・しやがみ
B・\十C↓キャンセル
各種必殺技

接近戦で狙っていく連続技

コンピネーションはしやがみ
 $A \times 2 \cdot$ しやがみ $B \cdot \setminus + C$
 でもいいのだが、見出しの
 のは下段開始という利点を持
 っていて、より実戦向きとい
 えるのだ。

キャンセルでつないでいける必殺技は、ライジング、バーン、クラック、トリプルゲイザー。トリプルゲイザーは遅めキャンセルで出さないと3発ヒットしない。

立ちC↓キャンセルファイヤ

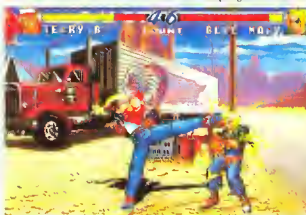
対人戦攻略

普段は、リーチが長く発生
も、その早い遠距離立ちB
を使って牽制しつつ、各種ジ
ャンプ攻撃、キャンセルor単
発でクラック、→B、を使
って攻めるのが基本には
な。牽制に使う遠距離立ちBは
先端を当てるように出して
いる。また、さらにリー
チの長い遠距離立ちCだ
が、読まれてジャンプされて
と、硬直に連続技を食らう
してしまうので、気には出
ない。置いておくように出
し、遠距離からのジャンプに
対して使っていくと、この
ジャンプを使って攻めこ
む場合は、キャンセルorフ
ィン
技からいってみてもいい。
ジャンプ攻撃は、各種ジャン
プCと、避け攻撃をつぶすこ
とのできる通常のジャンプBを
使っていく。

クラックシュート、この技のあ
とは色々な遠距離技がある。



通常ジャンプからの回避は攻
撃をつぶすことが出来る。



強ひこんでみよ。テクニカ
ルライズのストロークをヒッ
トさせることが出来る。このあ
と近距離立ちC(2段階)。キ
ャンセルorフィン技で気絶確
定。次はクラックを使って攻
めこむ。このあとは色々な
な遠距離技がある。ガードさ
れた場合、①はキャンセル
②避け攻撃 ③バックス
テップなどの行動がとれる。
①は、こちらが不利という
状況なので、相手は反撃とい
うことが多い。そういつ
た時に、クラック後すぐに
→Bと入刀して待機してい
ければ、ガード後にボタン発
動でファイア フレイクシ
ョンが出せるのだ。対メ
ンライン攻撃をガードされ
た時にも有効。②も①と似て
いるのだが、しやがみBなど
の下段技に弱いの注意。ヒッ
トorガードしてくるようなら
空キャンセルorフィン技を使
って下段を攻めてやろう。
なみにこの状況は違う状況で
も使えるので覚えておこ。
強ひこんでみよ。この場合
は、相手が地上に落ちた場
合、同時に小ジャンプCを使っ
て

安定といえる。このあととす
くクラックなどで攻め直して
みよう。
クラックをヒットさせたあ
との選択技は、①空中振り同
き。②遠距離立ちB。③しや
がみCなど。②からは、キ
ャンセルorフィン技から跳
こんだり、キャンセルクラッ
クで攻めよ。しかし、遠距
離立ちBを避け攻撃をつぶ
してしまふ恐れもあるの
で、様子を見ることも忘れず
③からも、キャンセルorフ
ィン技から攻め直したり、ク
ラックなどを出していく。
→Bを使って攻めこむ
場合、ヒットしていれば立ち
D、ガードされていたらし
やがみDを出そうにしよう。
ガードされていた時のしや
がみDだが、デイルイがま
くで多少遅らせてから出す
と、反撃しようとした相手に
ヒットさせることが出来る。
キャンセルもこのまま必
殺技へつないでいい。しか
し、無敵技やジャンプに弱
いので、様子を見ることも肝
心。

攻撃力

B

使いやすい

C

リーチ

B

総合

B

スピード

C

ジャンプスピード、移動速
度は普通、技の発生に關し
ても違和感はない。しかし、
威だったラッシュが弱体化し
たため、スピードデイルイに
闘うことはおろか、止まっ
てしまいがち。よってこの評
価。



「餓狼3」以来、簡単に超
強力というイメージだったデ
イルイが、ここぞとばかり
疲れ気味、連続技、プレキ
クシュートに固まるファイ
ヤなど、今作ならではの強さ
はあるけど、やはりゴリ押し
ラッシュでなくなったり、
強いタンクがなくなったり、
かなり痛い。実はCでも、

遠距離立ちBはリーチがそこそこ長く、発生も早いので牽制に最適

技の暴発も少なく（投げにいくと斬影拳が出ちゃうこともあるけど）闘い方も結構分かりやすいと思うので、初心者さんでもそれなりに動かすことができると思うのだ。まあこんなもんでしょ。

接近戦や対空では
避け攻撃に頼ろう！
フュイェント技も有効だ



ジョー・セガシ

攻略/DSP-たろりん

前作でもおなじみの、浮か
せてからスクリーニアッパー
で追い打ちする連続技。なか
なか威力を勝るが、小さい
キャラ(秦兄弟など)にはス
クリューアッパーがカス当
りになることが多い。彼らに
は他の連続技でガマンしよう。

●しゃがみA・立ちA・
キャンセル爆裂拳・爆裂
アッパー・弱スラッシュ
キック
コンビネーションは遠距離
立ちB・立ちCでもいい。避
け攻撃・キャンセルフュイ
ェント技(↑+A・C)→遠距離立
ちB→も可。

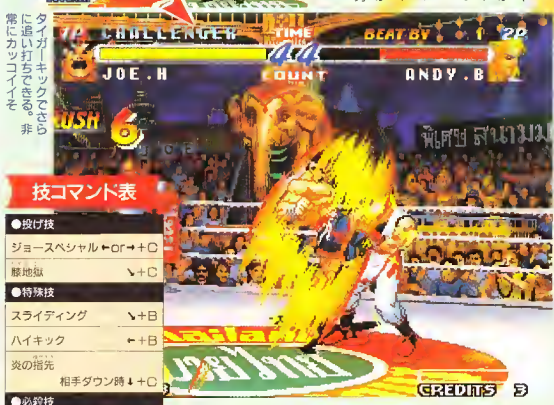
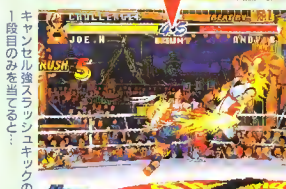
●しゃがみA・立ちA・
↑+C・キャンセル弱ス
ラッシュキック

●しゃがみA・立ちA・
立ちB・キャンセルサン
ダーファイヤー

サンダーファイヤーは弱攻
撃からでもつながるので、こ
のコンビネーションからつ
ながる。間合いが遠かつ
た、遠距離立ちB・立ちC
からつなごう。

●しゃがみA・立ちA・
↑+C・遠距離立ちB・
立ちC・キャンセル弱ス
ラッシュキック

画面端限定。しゃがみA・
立ちAから↑+Cをつなが
ないが、相手が中段の↑+C
をしゃがんで食らうと、そこ
から連続技が入る。
とはいえ、ほぼ常態状態か
らコンビネーションを出さな
い。



技コメント表

- 投げ技
ジョースペシャル →or↑+C
膝抱き ↓+C
- 特殊技
スライディング ↓+B
ハイキック →+B
炎の指先
相手ダウン時 ↑+C
- 必殺技
スラッシュキック
→+BarC
黄金のカカト ↓+↑+B
タイガーキック
→↓+↑+B
爆裂拳★ A連打
爆裂フック
爆裂拳→↓+↑+A
爆裂アッパー
爆裂拳→↓+↑+C
ハリケーンアッパー★
→↓+↑+↑+A
爆裂ハリケーン★
→↓+↑+↑+C
●必殺技
スクリーニアッパー
→↓+↑+↑+B+C
●潜在能力
サンダーファイヤー
→↓+↑+↑+CarD

- 必殺技
スラッシュキック
→+BarC
黄金のカカト ↓+↑+B
タイガーキック
→↓+↑+B
爆裂拳★ A連打
爆裂フック
爆裂拳→↓+↑+A
爆裂アッパー
爆裂拳→↓+↑+C
ハリケーンアッパー★
→↓+↑+↑+A
爆裂ハリケーン★
→↓+↑+↑+C
●必殺技
スクリーニアッパー
→↓+↑+↑+B+C
●潜在能力
サンダーファイヤー
→↓+↑+↑+CarD

いと遠距離立ち
Bが届かないた
め、決めにいく
相手画面端で
ダウンさせたあ
との起き攻めに
使おう。
出せるならサ
ンダーファイヤ
ーにつないでも
いい。

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	×(×)
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
弱小ジャンプ	○	○	○
弱通常ジャンプ	○	○	○
↓+B	○	○	○
→+B	○	○	○
相手ダウン時 ↑+C	○	○	○



画面端の相手がしゃが
んで中段を食らった時
限定だが...



うまくなつたC→キ
ャセル必殺技まで入れよ



そのあと遠距離立ちBがつなが
てしまつて、タイミングはシビア



デカキキャラにはアッパシがさく使える。
ガードされてOK

普段は相手の動きに対応する
ように闘い、チャンスには
ジャンプ攻撃で攻める。一
気にダメージを奪う。今回の
ジョーはそんなキャラ。ハリ
ケンアッパーのスキが大き
く、気軽に使える牽制技も
多い。思えば分かれるこ
とでいいのだ。

普段は中間距離をうろうろ
して、相手の跳びこみを迎撃
することに専念しよう。避
攻撃・キャンセルハリケン
アッパーのサンダーファイ
ヤシやタイガーキックが対
空技になる。普通は避け攻
撃でないが、相手が下方に
判定の強いで跳びこんでく
るなら、確実性の高いタイガ
ーキックを使う。

地上から間合いをつめる手
段としては、弱スラッシュキ
ックとダウン遠距離立ちC
がある。

弱スラッシュキックは相手
がジャンプしようとしても当
たることが多いし、先端をカ
がある。



近づいたら避け攻撃。相手の技のリー
チの外から襲うべし

相手の避け攻撃には下段。スライ
ディングかしゃがみCを使え

しゃがみCをガードされたら、キャンセル
↓+AC。忘れずに



地上から間合いをつめる手
段としては、弱スラッシュキ
ックとダウン遠距離立ちC
がある。

普段は相手の動きに対応する
ように闘い、チャンスには
ジャンプ攻撃で攻める。一
気にダメージを奪う。今回の
ジョーはそんなキャラ。ハリ
ケンアッパーのスキが大き
く、気軽に使える牽制技も
多い。思えば分かれるこ
とでいいのだ。

普段は中間距離をうろうろ
して、相手の跳びこみを迎撃
することに専念しよう。避
攻撃・キャンセルハリケン
アッパーのサンダーファイ
ヤシやタイガーキックが対
空技になる。普通は避け攻
撃でないが、相手が下方に
判定の強いで跳びこんでく
るなら、確実性の高いタイガ
ーキックを使う。

対人戦攻略

スピード
C

遠距離立ちC、避け攻撃は
長い。特に避け攻撃のリーチ
はかなり頻りになる。
ところから、連続技のきつ
けとなる弱攻撃のリーチが
かなり短い。結局、評価はさ
ることになった。

リーチ
C

単発の打撃の威力、連続技
の威力ともに標準的。超必
殺技や潜在能力を使った連続
技は、それなりの威力を誇っ
ているのだ。
連続技を決める機会に乏し
いのも難点。

攻撃力
C



お祭り男のジョーも、今回
ばかりはハズに動きまわる闘
いはムリ。スラッシュキック
がパワーアップしたので、最
初は「おっ」と思ったの
だが、フタを開けてみれば地
味なキャラでした。
ハリケンアッパーがKOF
F並に強ければ、ガンガン攻
められるんですけど、ぐへ

総合
C

コンボ・アクションのリーチ
が短いため、連続技を入れる
機会が少ない。速めの間合い
で慎重に闘うしかない。
難しい操作は必要ないた
め、思い通りに操れるのは確かな
のだが。

使いやすさ
B

キャラ性能評価表

接近戦での要である、しゃがみA×数発のあとは…



●しゃがみA×1~4・立ちB・1~10C キャンセル各種必殺技
浮かせてからの連続技、決めることのできる必殺技は、小夜千鳥、必殺忍蜂、超必殺忍蜂、花嵐、特に小夜千鳥へつないでいくのは、舞の基本連続技といっている、覚えておくべし。超必殺忍蜂は全段ヒットするわけではないので、狙いについてもあまり意味はないのだ。もちろん、この連続技はジ

ヤンプ攻撃から狙っていく価値もあるぞ（この場合はしゃがみAの数減らすこと）。また、画面端から最後の浮かせ技（1~10C）から、C・B・キャンセルムササビの舞を決めることができる。しゃがみヒットさせてもこちら側が不利なので、建設的なものになりそう。

●避け攻撃・キャンセルフェイント技（1~10AC or B）・しゃがみA・立ちB・1~10C キャンセル各種必殺技
キャンセルフェイント技を使用した連続技で、最初が避け攻撃というのがポイント。この連続技は、密着状態からしか決めることができない。各種必殺技（写真は小夜千鳥）へつないでいこう！

技コマンド表

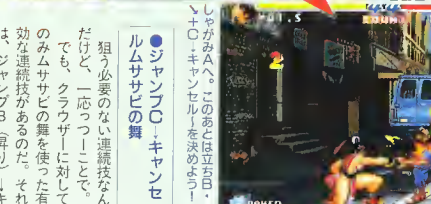
- 投げ技
風車崩し・改 1~10C
夢桜・改 空中で1~10C or 1~10C
- 特殊技
洗脳嵐の ダウン中
三角崩れ 空中の画面端で
龍の舞 1~10A
- 必殺技
花嫁崩 1~10A
龍炎舞 1~10A
小夜千鳥 1~10C
必殺忍蜂 1~10C
ムササビの舞 空中で1~10A
空中で1~10A
空中で1~10A
空中で1~10A
- 超必殺技
超必殺忍蜂 1~10C
超必殺忍蜂 1~10C
- 潜在能力
花嵐 1~10C（ため可）

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち			
近距離立ち			X/X
しゃがみ			
垂直小ジャンプ	X	X	X
垂直通常ジャンプ			
斜め小ジャンプ	X	X	X
斜め通常ジャンプ			
ダウン中			
空中の画面端で			
1~10A			

●しゃがみA×1~4・しゃがみC・キャンセル各種必殺技
手軽なので初心者には持つてこいの連続技。出さず状態なら超必殺忍蜂や花嵐でもいい。超必殺忍蜂に限っては、キツリヒットするこの連続技を使うのがおススメ。アレンジしたもので、しゃがみA・しゃがみC・キャンセル龍炎舞や超必殺忍蜂or花嵐というのがある。ちなみに、威力はこちらの方が若干大きいのだ。

●避け攻撃・キャンセルフェイント技（1~10AC or B）・しゃがみA・立ちB・1~10C キャンセル各種必殺技
キャンセルフェイント技（1~10AC or B）でスキを小さくして…



遠距離での花嫁崩やダッシュ攻撃が重要！
花嵐もばんざーい！！

不知火 舞

攻路/修羅騎士 鷹

おともに避け攻撃を対空として使った時に役立つことがあがる。避け攻撃・キャンセル龍炎舞などで安定して、威力を求めるなら出し出しの連続技を組もう。

●ジャンプの舞
狙う必要のない連続技なんだから、一応つーことで、クラウザーに対して有効な連続技があるのだ。それはジャンプB（昇リ）キャンセルムササビの舞。その他の大々的なキャラに対してはジャンプB（昇リ）はヒットするのだが、ムササビの舞はガードされてしまうのだ。



ギース・ハワード

攻略/ジェイク

雷光回し蹴りが重要！
空キャンセルで
1回転投げを決める!!

●しゃがみB・しゃがみB・or↑+C キャンセルフェイント技(↑+B)C → 雷鳴豪波投げ

先手でも少し紹介したものの、or↑+Cの硬直時間をキャンセルフェイント技で短くし、さらに↑+Bを多動手段として使えば(攻撃判定発生前にキャンセルする)雷鳴豪波投げに間に合うのだ。しかも、ダウン回復が速い。

すぐに雷光回し蹴りを出して雷鳴豪波投げの間に移動、

まずはキャンセルフェイント技(↑+B)Cでスキを減らし...

技コメント表

- 投げ技
 - 虎投投げ → or↑+C
 - 絶命人中打ち 虎投投げ → ↓+B+C
 - 虎投掌 虎投掌 ↓+C
- 特殊技
 - 飛燕脚 → ++A
 - 昇天明皇打ち ↓+A
 - 雷光回し蹴り → ++B
- 必殺技
 - 烈風拳合 ↓+or↑+A
 - ダブル烈風拳 ↓+or↑+C
 - 上段当て身投げ → ↓+↓+↓+B
 - 裏響返し → ↓+↓+↓+C
 - 下段当て身打ち → ↓+↓+↓+A
- 雷鳴豪波投げ
 - 相手ダウン時 ↓+C
 - 真空中投げ 接近して1回転+A
- 超必殺技
 - レイジングストーム → ↓+↓+↓+B+C
- 潜在能力
 - 確生門 接近して1回転+C

デッドリーレイブ★
→ ↓+↓+↓+A-A・A・A・B・B・C・C・C・C・↓+or↑+C

前に決まるので確定、操作は少々忙しいが、マスターておけばいい。フェイント技は、↑+Cより↑+Bの方がいいのだ。すかにモーションが短いのだ。

最初に決まるので確定、操作は少々忙しいが、マスターておけばいい。フェイント技は、↑+Cより↑+Bの方がいいのだ。すかにモーションが短いのだ。

●近距離立ちB・立ちC (1段階目) → キャンセルフェイント技(↑+B)C → 遠距離立ちA・立ちB・立ちC → しゃがみC → 雷鳴豪波投げ

密着状態から決められる、ちとつと強力な連続技、無敵技のスキなどに狙われる。しゃがみC → 雷鳴豪波投げのつなぎは前記の連続技と同じだ。

●しゃがみA → しゃがみC → 立ちorしゃがみC → キャンセルデッドリーレイブ (7段階目) → しゃがみA → 遠距離立ちA・立ちB → やがみC → 雷鳴豪波投げ

Pバウ1時はこれがおすすめ。最初のコンビネーションのCは、しゃがみの方がダメージが大きいものの、しゃがみAの先制を当てたあとに出した場合は空振りしてしまふ。安定しないから立ちだ。デッドリーレイブは、レバ

前に決まるので確定、操作は少々忙しいが、マスターておけばいい。フェイント技は、↑+Cより↑+Bの方がいいのだ。すかにモーションが短いのだ。

1部分をキツチリ入力してかゝり気持に運のAを押すと出しやすい。7段階目止めたあ

最初に決まるので確定、操作は少々忙しいが、マスターておけばいい。フェイント技は、↑+Cより↑+Bの方がいいのだ。すかにモーションが短いのだ。

この追撃は、しゃがみB・しゃがみB・or↑+Cにすれば難易度(＆ダメージ)がさ

最初に決まるので確定、操作は少々忙しいが、マスターておけばいい。フェイント技は、↑+Cより↑+Bの方がいいのだ。すかにモーションが短いのだ。

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○/○
遠距離立ち	○	○	X/X/X
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	-	-	-
垂直通常ジャンプ	-	-	-
斜め小ジャンプ	-	-	-
斜め通常ジャンプ	-	-	-
↑+A		x(x)	
↑+↓+or↑+A-A・A・A・B・B・C・C・C・C・↓+or↑+C		○/○	
↑+B			x

通常技・コンビネーションにつなごう。デッドリーレイブを最後で決めるより減るぞ

●小ジャンプC → 近距離立ちB・立ちC(2段階目) → キャンセルフェイント技(↑+B)C → しゃがみA・しゃがみC → キャンセルデッドリーレイブ (7段階目) → 近距離立ちB・立ちC(1段階目) → キャンセルフェイント技(↑+B)C → 遠距離立ちA・立ちB → やがみC → 雷鳴豪波投げ

画面端、かつギースが2Pの時限定。小ジャンプCを低い打点で当てたあと、できるだけ前進してから近距離立ちBにつなぐ。以降は最も早いタイミングでついでにこの前半はともかく、後半(デッドリーレイブ以降)は実戦で出番がまわらない可能性がある。このことなので、頭のスミに置いておくといかも。

連続技や弾係に大活躍する邪棍舞。ヒットさせたあとは…



技コマンド表

- 投げ技
 - 無道投げ投げ → or + C
 - 昇天殺
 - 空中で or or + C
 - 地獄門
 - 無道投げ投げ → ↓ + C
- 特殊技
 - 銃杖上段打ち → + A
 - 雷撃棍 相手ダウン時 → + C
- 必殺技
 - 野蠻狩り → ↓ + A
 - まきびし → ↓ + A
 - 憑依弾 → ↓ + C
 - 鬼門降 接近して → 回転 + C
 - 邪棍舞 A連打
 - 突破 邪棍舞 → + C
 - 突破 邪棍舞 → + C
 - 払破 邪棍舞 → + C
 - 斬破 邪棍舞 → C
 - 天破 邪棍舞 → + C
 - 砲 → ↓ + ↓ + B + C
 - 雷炎陣
 - スウェーライン上で ↓ + C
- 超必殺技
 - いかづち → + ↓ + ↓ + B + C
- 属性能力
 - 無惨弾 → + ↓ + ↓ + C

突破までキツチリ決めよう。ダウンを奪えるレダメージも増えるぞ

画面端限定のA級連続技。キャンセルのタイミングを遅らせて前進する距離をかせぐのがポイント。ただし、遅すぎると間合いがつかまりず、てしまふので注意。タイミングを調節して間合いを保とう。

キャンセル表

	A	B	C
近距離離立ち			△
遠距離離立ち			×(×)
しゃがみ			
垂直小ジャンプ			
垂直通常ジャンプ			
斜め小ジャンプ			
斜め通常ジャンプ			
しゃがみ			
相手ダウン時 ↓ + C		×(×)	

●天破 + 憑依弾
画面端で空中の相手に天破をヒットさせた時限定、条件が厳しいうえに反響を受けるので、実用性は低い。

立ちA・立ちC キャンセル邪棍舞・突破

基本連続技 コンビネーションはしゃがみのA・CでもOKだ。もちろん、ジャンプCからつなぐこともできる。邪棍舞のヒット数は間合いによって変化する。密着スタートなら3ヒットするが、そのあとと突破につなげよう。少し離れたところから決めた時は大抵2ヒットなのだが、相手キャラや間合いによって2ヒット目をガードされることもある。安定したいなら

邪棍舞・ヒット・突破だ。

遠すぎると(入)の先端をヒットさせないで、邪棍舞自体がつかないで、邪棍舞を出したら一瞬で連打して突破を出してしまおう。立ちC → 突破が連続ヒットするぞ。突破を決めたあとには雷撃棍が間に合うのだが、ダウン回避でよければいい。

遠距離離立ちB・立ちCは、2発目が大きく前進する技なので、間合いが離れにくい。近い間合いでヒットさせれば、見出しのような連続技が成立するのだ。一応、ジャンプCから決めることもできるぞ。

遠距離離立ちB・立ちC キャンセル邪棍舞・降破・遠距離離立ちB・立ちC

画面端限定の強力連続技。カッコンを繰り返す少しずつ間合いが離れていくので、立ちAが崩れなくなったら遠距離離立ちCで締めよう。

立ちA・キャンセル(降破) × 数セット → 遠距離離立ちC

画面端で空中の相手に天破をヒットさせた時限定、条件が厳しいうえに反響を受けるので、実用性は低い。

画面端A級発見イ
追いつめて泣かせろ!!
BSも強いぞ

望月双角

攻路/ジェイケイ

●遠距離離立ちC・少し前進(タッシュ)して遠距離離立ちC

●遠距離離立ちB・立ちC キャンセルフュイェント技(↓+B+C) → しゃがみA・しゃがみC キャンセル邪棍舞・突破

●立ちA・キャンセル(降破) × 数セット → 遠距離離立ちC

●立ちA・キャンセル(降破) × 数セット → 遠距離離立ちC

●立ちA・キャンセル(降破) × 数セット → 遠距離離立ちC

●立ちA・キャンセル(降破) × 数セット → 遠距離離立ちC

画面端で空中の相手に天破をヒットさせた時限定、条件が厳しいうえに反響を受けるので、実用性は低い。

画面端で空中の相手に天破をヒットさせた時限定、条件が厳しいうえに反響を受けるので、実用性は低い。

画面端で空中の相手に天破をヒットさせた時限定、条件が厳しいうえに反響を受けるので、実用性は低い。

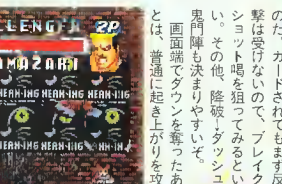
画面端で空中の相手に天破をヒットさせた時限定、条件が厳しいうえに反響を受けるので、実用性は低い。



対空日ショット喝は最強。→ノノノでガード→直後に日で出せるぞ

双角が最も力を発揮するのは、両端。後ろにうつような行動は極力避け、ジワジワと追いつめていくのが基本だ。中間距離では、跳びこみを警戒しつつたまにダッシュ回避距離でCで牽制していこう。対空技は鍋炊し打ちとプレレクション、喝がメイン。前者はできるだけ早くに出す。この一方向に勝てた時のために、キャンセルフエイント技や邪棍舞を大刀打ておこう。後者はつぶさることがないうに、遠すぎない限りコンビネーションをつなげられるタイミシ大。ジャンプ

ズをした場合は終り際のスキにヒットする。しなくては起き上がりてを致されるぞ。相手が動かないようなら、ダッシュ遠距離立ちB・立ちC(2発目だけ当たる) or 避け攻撃。キャンセル邪棍舞 or フエイント技で攻める。タッシン(小ジャンプ)の跳びこみも単純に有効。Cでメインに、避け攻撃を対空に使う相手には使っても構わない。先端を当れば連続立ちにつなげられる。遠距離立ちC(先達)・タッシン直後に小ジャンプAがいい感じ。跳びこみ後の接近戦では、避け攻撃。A・C・タッシンから出すなら、その他はしやがみがいい。遠距離立ちB・立ちCなどをキャンセルして邪棍舞 or フエイント技を出していこう。フエイント技後は、すぐに遠距離立ちCや小ジャンプに連続させる。遠距離立ちB・立ちCやタッシン立ちA・立ちCでゴリゴリ押ししていける。また、遠距離立ちCを当てたあとは、この方向に先に動けると、近めで当たるとは跳びこみやタッシンからの通常技などで攻めるため、立ちA or 遠距離立ちB・立ちC・キャンセル邪棍舞・降破の技は、最速で次の技を出す。少しだけ前に歩いてから次の技を出すようにした方がいい。相手がプレレクションを使う状態だった、連続ガードにならないしやがみA・



こうなればしめたもの。遠距離立ちBからの連続技を決めてやる

しゃがみCや、単発Aでの刻みに追いつける。降破 or 払破の連続技は、無敵技は様子見、避け攻撃には避け攻撃が有効。遠距離立ちB・立ちC・達めかなり進め。キャンセルも、いい連携。喝は攻撃を食らっても消えないので、相打ちになっても喝を食らうて、相手の連続技を叩きこめるのだ。ガードされてもまず反撃は受けないので、プレレクション喝を狙ってみよう。その他、降破・タッシン・鬼門陣も決まり。画面端でダウンを奪ったあとは、普通に起き上がりて攻める。山崩れも制技なら成功できる。山崩れも制技なら成功できる。山崩れも制技なら成功できる。



こうなればしめたもの。遠距離立ちBからの連続技を決めてやる

めるだけでなく、すぐにライ移動して過炎陣(間合いを調節して終り際を当て)しやがみA・キャンセル邪棍舞・Aを狙うのも有効。最後に、無惨陣は、飛び道具、突進技、振りの大きい牽制技などを抜けて攻撃できる。他、バウゲイザやレイジングストームなどを使うことも可能。普通に闘いつつ、こゝろ、という時に使うようにすれば強力な武器になるぞ。

攻撃力



使いやすさ



リーチ



総合



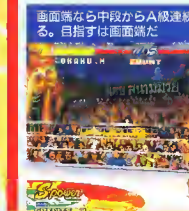
スピード



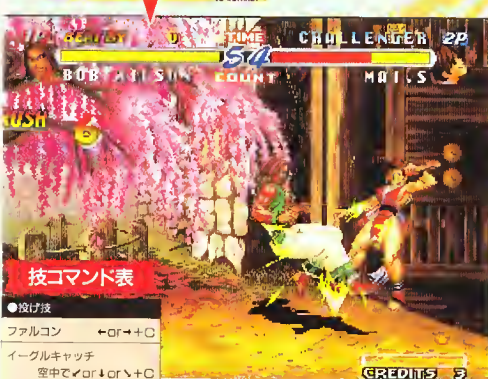
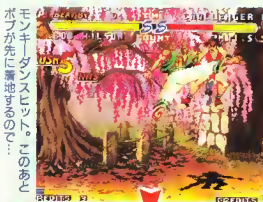
キャラ性能評価表

過炎陣は、このくらいの間合いから出せば連続技につなげられるぞ

移動速度や技の振りには特に劣っていない。むしろ、遠距離立ちCの早さは加点に値する。ただ、相変わらず突進技を持っていない。今回は通常ジャンプが速くなった。Cが適当だろう。



必殺技などの強化が目立つ双角だが、強くなった点もある。特に、プレレクションと関係が強化されたのはうれしい限り。リーチの長さをウリにしているキャンに對抗するのはちょっとキツい。画面端に追いつめれば勝ちが見えるのも大きい。一面バトルだったら破滅キャラ!?



技コマンド表

●投げ技

フルコン +C → +C

イーグルキャッチ
空中で ↓ or ↓ or ↓ +C

ホーネットアタック
フルコン中 ← ↓ +C

●特殊技

フライングフィッシュ
ダウン中 C

イーグルステップ
空中で ↓ +B

リンクスファンク
相手ダウン時 ↑ +C

エレファントタスク
↓ +A

H・ヘッジホック
ダッシュ中 → +C

●必殺技

ローリングタートル★
↓ +B +B

サイドワインダー
↓ +B +C

パイソンホーン
↓ +B +C

●必殺技

ローリングタートル★
↓ +B +B

サイドワインダー
↓ +B +C

パイソンホーン
↓ +B +C

●必殺技

ローリングタートル★
↓ +B +B

サイドワインダー
↓ +B +C

パイソンホーン
↓ +B +C

●必殺技

ローリングタートル★
↓ +B +B

サイドワインダー
↓ +B +C

パイソンホーン
↓ +B +C

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	×
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	○	○	○
斜め通常ジャンプ	○	○	○
ダウン中C	○	○	○
空中で ↓ +B	○	○	○
相手ダウン時 ↑ +C	○	○	○
↓ +A	○	○	○
ダッシュ中 → +C	○	○	○



跳びとみ連続技の威力はまさに驚異的！
画面端A級もあるしね

ボブ・ウィルソン

攻略/モリスケ

●近距離立ちC・立ちC
●近距離立ちA・立ちC
●キャンセルモンキーダンス・パイソンホーン or ダンシングパイソン

密着に近い間合いで近距離立ちC・立ちCを決めた場合の連続技。このあと続けて近距離立ちAを出すことで連続ヒットさせることができる。これは先月で紹介したが、アレを発展させるとこのような連続技が可能となる。ただし、香織、アンディ、双角、チン、舞、タン、リにはモンキーダンスが空振りしてしまうので、近距離立ちA・立ちCではなく、しゃがみAからモンキーダンスにつなげよう。ビリーのみモンキーダンスにつなげられないので、しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCを決めよう。

●パイソンホーン(相打ち)・フロッグハンティング

大差別的な連続技。自分の起き上がりにはパイソンホーンを出す。相手は立ち上がりが出ずと相打ちになりやうが、その直後にフロッグハンティングを出す。吹き飛ばし中の相手にヒットさせることができるのだ。ただし相打ちにできるのは相手は弱攻撃でなければならぬので、強攻撃だと相打ちにはならない。強攻撃の間合いに合わない、決められればチャンスは多くない。

●しゃがみA・立ちB・立ちC・キャンセルローリングタートル

嘴の気絶連続技。画面端限定であるが、浮いた相手にローリングタートルを決め続けることができる。しゃがみCで浮かせてすぐキャンセルするのではなく、一瞬待つからローリングタートルを出すのがポイントだ。タイミングがバツチリならローリングタートルがヒットする。あとはタイミグよくローリングタートルを出し続けてお手玉を出し続けるのである。浮いている相手の高さを見ながら出さなければならぬ。写真の位置を目安に狙い、実際に練習してみよう。慣れれば簡単にはアリアリを招くことができる。ローリングタートルを出す。打点はこのぐらいの位置



しゃかみCがヒットしたら接近するべし。起き上がり……

C・C・↑+Cを素早く重ねて中段の↑+Cを狙うのだ

中間距離で牽制に使える技は、しゃがみCと遠距離立ちCの2つ。しゃがみCはギリギリ届くほどの間合いで出したらキャンセルフエイント技(↓+B+C)を入力して硬直時間を短くしておく。跳びこまれると危険だが、リーチが長いので使わない手はない。ダウンを奪えたら接近できるわけだが、この時に密着し

對人戰攻略

スベリパンチはしゃがまれると空振りするけど…



離をのぼすことができるぞ。
この立ちAはしゃがんでいる
相手には当たらないが(座高
の高いキャラは例外)、打点
が高く、跳びこもうとした相
手にヒットするので、跳びこ
み防止を兼ねている。しゃが

[illegible]

意外と投げが決まります。安定する
ならしやがみ△から攻めよう



最後にオマケ情報。先月号では触れていなかったが、バイソノン¹は発生が早いだけでなく、一瞬だけで無敵時間があふんであることが発覚。一瞬なので対空技としては使えないが、起き上がりや攻められた時の力アップに使用できるぞ。

で判定が下方に突き出てい
るものはない。そこで、ジャ
ンプCに通常ジャンプ中にの
み出せるイーグルステップを
混ぜてみよう。当たった時の
見返りは少ないものの、避け
撃をつぶせるので、対応させ
にくくすることができると
ジャンプ攻撃を出さずに着地

キャラ性能評価表

攻擊力

使いやすさ

跳びこみ連続技を入ればゲージ一本持てつく。易易はな彼は怪力持ち。難易は低いのにあんなに減ってるーのかな? って感で。画面端ならヤイ連続技あるし。問題なく入るすな。ウムム。

跳びこみ連続技を覚えてひたすら狙ってるだけでも勝てちゃうのがホバ。やることも簡単で少ないからBじやい。細かくても、上を目指すすな。といったテクニックを覚えていいとタメたけどね。

リーチ

綜合

平均的な雰囲気、フワフワ漂っているのでCに決定。しやがみCやジャンプCはそこそ長いけど、他はろくでもないしなあ。

あ、しやがみAは弱技のわりにはリーチは長い方かも。

スピード

は「そこそこ」といっても特に
タツシユの速度や滞空時間
秀でているわけでもないの
C.ですな。キャンセルフ
ントを使った攻めはスピー
イに見えるけど、他のキャ
でもできるし、ってことで

対空技も装備。ブレイクショットはサイドワインダーね



ウケ狙いで散るもよし!!
必勝! 逆襲拳を
有効活用するつちや!



ホンフウ

攻略/蒼炎闘士ゆーち

いちゃん、ヨカッ♡
●遠距離立ちA・立ちB
●C・各種通常技 or コン
ビネーション

遠距離立ちBから立ちCま
でのコンビネーションは、必
ずしもつながらなくていい。
つまりはコンビネーションの
立ちC(中段技)がヒットす
れば、間合いによって追い打
ちが可能ということ。通常時
の間合いでの追い打ち技は、
遠距離立ちCやしゃがみCが
安定。画面端縁だが、間合
い調整さえうまくいけば近距
離立ちB・立ちB・\+C→

ていこう。爆発ゴロをキャ
ンセルする際には、しゃがみ
B×2が相手にはほぼ密着状態
でヒットしない。爆発ゴロ
が連続ヒットしないので注意
しよう。この連続技に馴れて
きたら、よりダメージを奪え
る、しゃがみB・しゃがみB
・\+C→キャンセル強制制
火棍の連続技を練習すると



遠距離立ちBを出し、中段がヒット
したら、

キャンセル爆発ゴロ or 電光
石火の地じやい! ホンフウの
基本ちよー!

技コマンド表

- 投げ技
 - バックフリップ → + + C
 - 絡絡乱打 \+ + C
- 特殊技
 - 踏み込み側蹴り → + B
 - ハエタキ \+ + A
 - トメヌンチャク 相手ダウン時 ↓ + C
- 必殺技
 - 九龍の読み → ✓✓✓✓ + C
 - 奥龍 相手空中時 → ✓✓✓✓ + C
 - 制空烈火棍、 → ✓✓✓✓ + A or C
 - 電光石火の地★ → ✓ + B



當地にホームラン! Cの当たり具合で追い打ち
技を決めちよ

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	—	—	—
遠距離立ち	—	—	—
しゃがみ	—	—	—
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直通常ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜め通常ジャンプ	—	—	—
→ + B	—	—	—
\+ A	—	—	—

続けてボタン連打で\+Aからのコンビネ
ーションを決めちよ

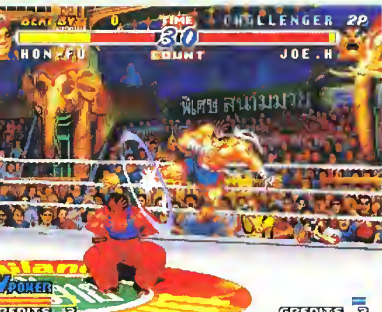


ので、連射で\+Aをつなぎ、
\+Aのモーションが見えた
Cボタンを連射しよう。馴
れないうちはフエント技後
に近距離立ちB・立ちB→技
+Cを使っている。
また、相手が画面端からフ
エント技後に近距離立ちB
・立ちB(もしくはしゃがみ
B×2)・\+Cキャンセル
ル強制制空烈火棍や、再び近
距離立ちA・立ちC→キャンセ
ルフエント技、遠距離立ち
A・立ちCを決められる。



開始直後は遠距離立ちCの先端が当たらないの間に、この技をキャンセルして、(あまり多用すると簡単に跳びこまれるので注意)、遠距離立ちB・立ちB・C・中段技ヒット後は追い打ち可能のコンビネーションを繰って狙ったり、電光石火の地で時折下段を狙い奇襲を仕掛けてやろう。また、遠距離立ちCや遠距離立ちB・立ちBが当たると、間合いは避け攻撃の間合いであるので、前述した牽制技をガードされた時に相手の攻撃を見こんで出していく。

避け攻撃から連続ヒットするキャンセル技としては、電光石火の地や爆発コロなど(いずれも避け攻撃が近距離でヒットした時のみ)がある。



跳びこみには必勝！逆襲拳と制空烈火棍を使い分けよう



プレイクショットにも電光石火の地！キャノンボール大爆発！

この時はレバーニュートラルから右方向に入れることよ
ラル+A+B(一瞬、→+B)でボタン連打となつているので覚えておこう。近距離に近づいたなら、ホンのメイン攻撃となるしやがみBからのコンボネシヨンを連続して連続技を仕掛けて狙っていき、対空技には制空烈火棍と、必勝！逆襲拳を使い分けよう。通常は、必勝！逆襲拳を対空にするべし。これでチャージ



が、無理せず電光石火の天をキャンセルして攻めこんでもいいぞ。ちなみに、避け攻撃をキャンセル電光石火の地は、(ため、レバーニュートラル)はレバーを右に入れたままボタン連打で電光石火の地が連続ヒット。

2になると相手は警戒して跳びこみ攻撃をこきやうに跳びこんでくる。ここからは制空烈火棍で撃退していこう。2の回は制空烈火棍で撃退すれば、相手は必勝！逆襲拳チャージ2のこなんて忘れてしまつて、次の跳びこみ攻撃を再び必勝！逆襲拳で狙ってやろう。また、近距離では制空烈火棍を連発して3回出した烈火棍を3回出した。

制空烈火棍のフレイム(→+A+C)から投げを相手したり、反撃してきそうな相手には必勝！逆襲拳や九龍の読みを狙うべし。跳びこみ際にはジャンプC(通常、小ジャンプ)が最速体力赤ゲージ、Sバウ、Pバウ時なら、爆発コロ(追い打ちにはトドメメテヤク)や、よかトハンマンの出番。爆発コロはしやがみB×2のメイン攻撃から連続技に組みこんでいことを常に頭に入れておこう。よかトハンマンは出が速い、連続技にはみこめないし、中段という特性も有効活用はできないので、相手のコンボにプレイクショットとして合わせていこう。

しかし、爆発コロやよかトハンマンはガードされた時のリスクが大きいので、無理して狙っていくことはない。よつて、パワーゲージが一定量たつたとき、爆発コロなら体力赤ゲージでも出せる、プレイクショット電光石火の地でドンドン放出していく。

キャラ性能評価表

攻撃力

イマイチ決定打に欠けている。通常技と必殺技。どちらも単体の威力は平均的。とりあえず浮かせるからの制空烈火棍(連続技はおながインバの威力なので、そいつでカバーしませ。旨かあ。)

使いやすさ

俺、ツチは性格上ウケを狙いすぎて五秒でなことも多い。基本的にスタンダードなキャラなので動かしやすいはず。通常技は必殺技に類がなく、動きも意外に素直なのが高評価につながっちゃん。

リーチ

パンチ、キックともにお世辞にもリーチが長いとはいえない。比較的長めのヌチャク攻撃も、使い勝手がいいのは遠距離立ちCのみ。まあ昔と変わらな接近戦でない、連続技は決めにいくキャラ

総合

遊び心を忘れてはいけませんが、待ち気味の相手を敵にまわすと実際の、対空、連続技は確実なため、おちやられ技ならBキアラと同等の力を発揮できるはず。充分に注意してもらいたいのには、チャライ人間が使うとギョッとして受けるに似て玉碎多し。ことだね、俺だけ。

スピード

ダッシュと通常の移動など、基本的に動きまわるとは充分なスピード。加えて電光石火の地や天、小ジャンプCなど、接近手段として使える技も多い。適度なスピードで、度動かしやすいキャラだろう。

！濃厚な連続技を決めればこの威力ちよわおふざけも程々に...



攻めの基本はバロムパンチ ウエーピングブローや 小ジャンプCに持っていけ



フランコ・バッシュ

攻略/ジェイケイ

●ジャンプC → 近距離離立ちC(2段目) ●キャンセルゴールデンボンバー

ジャンプCを低めの打点と近い位置で当てられるのが、この連続技がオススメ。前述の連続技より減るし、わずかの差だが、なにより気絶値が半端でなく高い。近距離離立ちCを出したらすぐのために開始し、遅のキャンセルでゴールデンボンバーを入力すればいいので難易度も低め。

●ジャンプC → 近距離離立ちA・立ちA・+C ●キャンセルハルマゲドンバスター(+C)

浮かせて潜在能力を高める連続技。少しでも間合いが違いと入らないので、地上技を単発の立ちorしゃがみだけにした方がいいかも(それでも選まないと入らない)。

●+B・立ちC → 立ちC ●キャンセルゴールデンボンバー

密着状態からのみ決められる連続技。大技(無敵必殺技など)のスキに技を決めさせる。+Bでヒットさせたら、急いで立ちB・立ちCを先行入力して、すぐにためを開始すればOKだ。ちなみに画面端なら、+B・立ちD・立ちC・+C・キャンセルハルマゲドンバスターってのも入る。

●ジャンプC → (近距離離立ちA・立ちA) ●キャンセルフエイト技 ×2 セットしやがみB・立ちC ●キャンセルゴールデンボンバー

画面端限定の大道芸的な連続技。コンボネーション2発

技コマンド表

●投げ技

コリラッシュ → +C

●特殊技

スマッシュ ダウン時C

バロムパンチ BC

バッシュトルネード → +B

●必殺技

ダブルコング★ → +A

ブッパー★ → +A

ウエーピングブロー → +C

ガッツダック → +B

ゴールデンボンバー★ → +C

●隠し必殺技

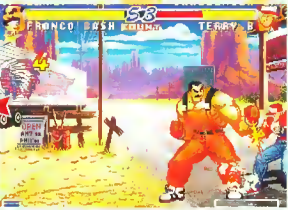
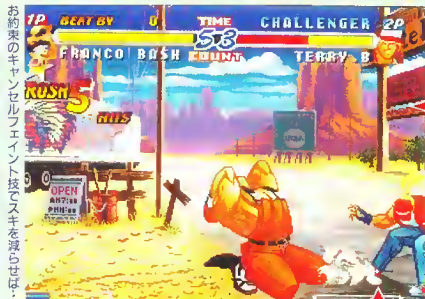
ファイナルオメガショット★ → +B+C

メガトスクリュー → +B+C

●潜在能力

ハルマゲドンバスター → +C

→ +B



のけ反りは強攻撃、離れる間合いは弱攻撃という都合のいい技



キャンセル表

	A	B	C
近距離離立ち	-	-	✓
近距離離立ち	-	○	×
しゃがみ	✓	✓	×
普通小ジャンプ	-	-	-
普通通常ジャンプ	-	-	-
斜め小ジャンプ	-	-	-
斜め通常ジャンプ	-	-	-
ダウン時C	-	×	-
BC	-	×	-
→ +B	-	○	-

さらに通常技をつなげられる。頑張ってもあまり減らないけどね

目的の立ちAは相手の食らい&ガード硬直が強攻撃と同じなので、キャンセルフエイト技で(+A)スキを小さくすればさらに技をつないでいけるのだ。ジャンプCを低い打点で当てたら、できるだけ前に歩いてから、近距離離立ちA・フエイト技後の近距離離立ちAはほぼ必ずかたけ前に歩いてから、しゃがみは最速でつなぐ。画面中央でも、近距離離立ちA・立ちAを1セットに減らせば決めることができる。



小ジャンプCは高性能。タイミングを合わせれば避けつつぶせるぞ

新人戦攻略

地上戦では、相手の技が属さない間合いで様子を見つづける。バロムパンチでの攻撃を狙うのが基本。リーチの長い技を置タイブのキャラに対しては、牽制技を空振らせてそのスキに突く。ここのい。バロムパンチ後は小ジャンプCが黄金連発なのだが、読みやすいうえ、ガード後にリーチの長い技を置かれると上昇中をつぶされてしま

うブレイクショット(コールドボンバー)がよい。ウェービングフロア(ある程度近ければ立ち技をつぶして2ヒットする)、椅子見といった連振も混ぜよう。なお、ヒット時はこちらが有利なので、近ければ距離離立ちAやしやがみBに連係させてもいい。バロムパンチ(空・攻撃判定発生する前)も接近ウェービングフロアも接近手段として有効。ガードされてもこちらが有利なので、バロ

→+ACの動作終了直後に→で、スムーズにダッシュできる



ダッシュ後はジャンプ空中振り向きCなどで攻めるといいぞ

ムパンチよりスムーズに攻めこめるぞ。ただし、座高が低い相手にはつぶさないで1段目の注意(しゃがみなど)の目当たらなく。ちなみにウェービングフロアは、接近戦での利のみでテリー、双角、タック、フランコなどに対して有効で、とさの状況での連続技(しゃがみA・立ちAキャンセル)に使えるので覚えておこう。ウェービングフロアをヒットさせたあとは、すぐにダッシュしつつ様子を見、相手がバクステップしたならダッシュが終わる直前に通常ジャンプで跳びこめ。相手が技を出さなければメインラインへの戻り際のスキで連続技を決められるぞ。バクステップしなかつたらすぐに対スウエーライン攻撃を出せばOK。跳びこんだあとには接近戦で、コンビネーションとキャンセルフェイント技(→+C)を駆使して攻めよう。至近距離ではしゃがみA or B・立ちA・キャンセルフェイント技がよい感じ。こちらの方が若干有利になるので、小ジャンプC、しゃがみC、

ダッシュして近距離立ちA・立ちA、ダッシュバロムパンチ中振り向きC、バロムパンチ(空キャンセルフェイントダブロー)などに連係させよう。また、しゃがみA or B・立ちA・立ちCも主に使う分には有効。中段としての効果はほとんど期待できないが、跳びこした相手はヒットするし、ガードされても五分五分有利なので、小ジャンプCなどで攻められるのを、やめておこう。しゃがみA or B・立ちCからキャンセルフェイント技・バロムパンチ・小ジャンプC、しゃがみA or B・しゃがみB・しゃがみC(コンビネーション) or キャンセルフェイント技・小ジャンプC or キャンセルダブローを決めたら、すぐにタックユにして(相手が地面についた直後に小ジャンプで跳びこめ、テクニカルライズの終わりに連続技(小ジャンプC・立ちC)を組む。決めれば



気絶するし、普通に起きられても起き上がりで攻められるのオシイぞ。ブレイク(ア)後もとりあえず狙うべし(気絶はしないが)。超必殺技を出せる状態になった、近めの間合いで→+Bをガードさせたあとで→+Cをガードさせたら、バロムパンチをガードさせたあとに、ファイナルオメガショットを出してみよう。相手が技を出してれば、出がかりのモーションで回避しつつヒットさせられることが多いぞ。

キャラ性能評価表

攻撃力
A
使いやすさ
C

リーチ
A
総合
C

スピード
D



頻れるバロムパンチ。垂直ジャンプにやや弱いが、使わない手はないぞ

この項目に関しては文句なしのA。単発の連発技と必殺技がかなり感じる(ワツツダンクに関しては少し不満が残る)。連続技も手数が多いわけではないには人並み以上のダメージ。パワーキアラですな。

強い技(おもにバジャンプCとバロムパンチ)を振りまわして適当に暴れる分には簡単だが、ちゃんと使うために覚えるべきことは少なくない。連続技も基本的なものから少し難しいしね。

スピードの項でも触れたが、通常技の振り回しはキツ(特に出る遅さ)。確実な対策がないので攻めこまれやすいのも欠点。一発が飛ばないが、ベスをつかめないとおしお、という典型的なパワーキアラなのだ。関係ないけど、垂直ジャンプAは意外と対空になるぞ。



蛇使い・中段は使えるが
強力な対空がないのは
かなりマイナス

山崎 竜二

攻略/DSP たりん

●「+A・立ちC」キャンセル裁きのビヨ

「+A」はしゃがんだ相手にも当たるので、連続技のチャンス。立ちAが遠距離になるという場面で使うといい。といっても、「+A」のリミットも短いので、空振りには注意。間合いおよび相手の状態（立ちかしゃがみか）を見て使い分けられればベスト。

●避け攻撃・キャンセル蛇使い・下段

避け攻撃を当てたあとにはこれが安定。間合いが近ければ裁きのビヨでもい。

●近距離立ちA・「+C」キャンセルギロチン・トドメ

浮かせてギロチン。コンビネーションは立ちB・「+C」でもOK。

ギロチンを決めるのは相手はダウン回避できないので、トドメも確定。画面端以外ではタッシュで近づけるから、画面端ではギロチンの硬直が解けたあと少し待ってからトドメを出す。

ギロチンの他には蛇使い・上段が、ヤ

キ入れ・キャンセルトドメが入るのだが、ヤキ入れれば密着状態からコンビネーションをはじめないという点も減らない。

●対スウェーライン攻撃・キャンセルギロチン・トドメ

地上でギロチンをつなげる連続技は、近距離立ちCの1段目をキャンセルするとコレかのどちらかしかない。キャラ同士が重なるぐらいの間合いで対スウェーライン攻撃を出さなければならぬので、なかなか決めることができない。狙いどころについて

●ジャンプC・近距離立ちA・立ちC・キャンセル裁きのビヨ

地上の密着状態からはじめれば、近距離立ちAも発まて入れることができる。それ以上入れると立ちCが崩れなくなってしまう。間合いが速くて近距離立ちAになってもつながらず、相

手がしゃがんでいてと空振りしてしまうのが痛い。

続いて「コンビネーションの立ちC」レバーは「ニュートラル」で

最後はビヨ。相手がダウン回避しなければ、トドメも入る。

おなが短いのと注意。立ちCはリミットも短いので注意。

技コマンド表

- 投げ技
 - ブン投げ →OF→+C
 - 特殊技
 - 自ツッパ ダウン時C
 - カチ上げ 空中でB/C
 - ブツ刺し →+A
 - 昇天 →+A

- 必殺技
 - 蛇使い・上段★ ↓↘↗+A (ため可)
 - 蛇使い・中段★ ↓↘↗+B (ため可)
 - 蛇使い・下段★ ↓↘↗+C (ため可)

- 必殺技
 - 蛇だまし 蛇使いため中

- 必殺技
 - 大蛇 蛇使いためMAX時にボタン放す

- 必殺技
 - サドマン →↘↗+B

- 必殺技
 - ヤキ入れ →↘↗+B

- 必殺技
 - 倍返し ↓↘↗+C

- 必殺技
 - 倍返し (充電) ↓↘↗+C (短く押す)

- 必殺技
 - 裁きのビヨ →↘↗+A

- 必殺技
 - 爆弾バチキ 接近して→↘↗+C

- 必殺技
 - トドメ ↓↘↗+C

- 必殺技
 - ギロチン →↘↗+B/C

- 必殺技
 - 存在能力

- 必殺技
 - ドリル 接近して1回転+C

- 必殺技
 - ドリル Lv2 ドリルの雄叫び中C連打 (5~8回)

- 必殺技
 - ドリル Lv3 ドリルの雄叫び中C連打 (9~12回)

- 必殺技
 - ドリル Lv4 ドリルの雄叫び中C連打 (13回以上)

- 必殺技
 - ドリル Lv5 ドリル Lv4成立後の雄叫び中ABC同時押し

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直通常ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜め通常ジャンプ	—	—	—
ダウン時C	×	×	×
空中でB/C	—	—	—
→+A	×	×	×
→+A	○	○	○

地上でギロチンをつなげる連続技は、近距離立ちCの1段目をキャンセルするとコレかのどちらかしかない。キャラ同士が重なるぐらいの間合いで対スウェーライン攻撃を出さなければならぬので、なかなか決めることができない。狙いどころについて

トドメも確定。少し待ってから出さないと空振りするぞ

スピードな攻撃と
起き攻めをマスターして
パワー&リーチ不足を補え！



秦崇秀

攻略／モリスケ

●しやがみB・しやがみ
B↓キャンセル竜灯掌↓
竜灯掌・幻殺

度も入力するのではなく、一度だけしっかり入力するのがコツだぞ。

●しゃがみB・しゃがみ
B・V+C!キャンセル
帝王天耳拳or海龍照臨

●近距離立ちC・立ちC・立ちC・→←+C・帝王天耳拳or海龍照臨

また、海龍照鹽を決める場合は、 $\lambda + C$ で浮かせてから決める時と同様に、浮き具合を見て遅めに出不さないと全段ヒ

最初のしゃがみ込みは2段技になつていゝが、2段目までのと間合いが離れ、しゃがみ込んで1段目から次のしゃがみBにつなぐように、電灯竿・釣殺まで決めれば、この2コマメージを与えられるので、コマンドミスは厳禁。

前述の連続技も若干威力が大きいたゞ、相手と密着に近い状態で、帝王天耳拳が届かないので、決められるチャン스는限られてくる。

海龍照臨は、Bが入つてしまへば間合いが離れて、決められるので、潜在能力

→1+Cまで決めるのと相手は浮くので、そこにダツシユからの帝王天耳拳が海龍照臨を決めることができるぞ。相手を密着していいのと→1+Cが空振りしてしまうので、

● 投付技

- 投げ技
免動艦 \rightarrow or \rightarrow + C
- 特殊技
光輪殺 \rightarrow + A
- 必殺技
帝王神足拳 \rightarrow \rightarrow + A
帝王天眼拳★
 \downarrow \downarrow \rightarrow + A or C



密着で近距離立ちCからのコンビネーションが入れば、

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	×/×	×/×	○/
遠距離立ち	×/×	×/×	×/×
しゃがみ	×/×	×/×	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
++A	+		

タイミングよく出しましょう。潜在が
出せないならダッシュから帝王天耳拳だ



対人戦攻略

帝王神足拳ヒット後、相手はダウン回復しないので起き攻めのチャンス。

1歩前進してから跳びこむ、このように要領が掴める、これで体力を奪える。



相手に接近できたらジャンプCで裏まわりを狙ったり、帝王神足拳で突撃しよう。帝王神足拳はガードされて五分なので、さらに帝王神足拳、跳びこみ、しゃがみこみといった選択肢が考えられる。しゃがみこみがない場合、ガードされたとしてもキャンセルで帝王神足拳を撃ててはいけない。余裕で見てから跳びこましてしまうので、これは我慢してキャンセルしないでおう、帝王神足拳をキャンセルで出すように。帝王神足拳はホントに出すのがダメです。帝王神足拳がヒットした場合は相手はダウン回復しないので、起き上がりで攻めることができて、有効な起き攻めとして、ジャンプCで裏まわりと近距離立ちC、立ちC・立ちC・→+Cを振り出しての裏まわりがある。ジャンプCでの裏まわりは帝王神足拳の硬直が解けり、1歩進んで跳びこみ狙えるのだが、双角、キース、ラン、ダックには後退する距離を長めに、リック、テリ、山崎、クラウザー、マリ、舞、ロレイン、フランコには裏まわりしないので狙わない方が無難、というようにキャラごとに異なるので覚えておく必要があるぞ。

攻撃力 E
使いやすさ D
特殊な必殺技が多く、非常に扱いにくいキャラと思われ。何をすればいいのかわかりにくく、攻め方に戸惑うんじゃないかと、跳はせて落とさないで、跳はせろ、そんなわけでEにします。

リーチ E
総合 D
パワーとリーチ不足が致命傷。チビチビと攻撃を当てていき、発て逆転されちゃうし、帝王神足拳(空中)の弱体化もかなりひどい。昔はコレ使えば一瞬で接近できたのに、今となっては反撃の的だもん。気合いいれれば起き攻め、跳びこみは確実に帝王神足拳で迎撃だ。

とくにリーチが短いので、相手に接近することが難しい。崇秀、接近できなければダメージを与えられないので、まずは接近手段を紹介しよう。最初は簡単に、つまり早く接近できる跳びこみから。崇秀のジャンプCは下方向きに突き出ているので横へのリーチが短いので、相手との距離が少なくて離れていくと届かずに痛地反響を受ける、ということがある。そこで、遠距離から跳びこむ場合に見た目よりも横に長いジャンプBを使ってみよう。ジャンプCは近距離で跳びこむ時のみ使用した方がいい。

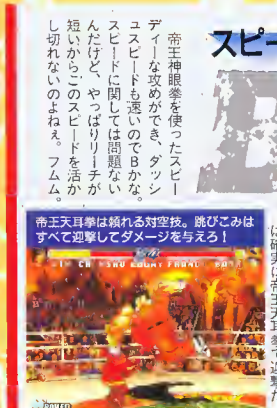
次に接近手段はダッシュからの立ちA。崇秀の立ちAはレバーをへに入れてもらえないもの、先端をガードさせればジャンプCで跳びこめる間合いまで接近できたことになるので、有効な接近手段となる。幸いにも崇秀のダッシュは速いので、見切られてつぶされることは少ない。勇氣を出してダッシュ立ちA

スピード B
帝王神足拳を使ったスピードな攻撃ができ、ダッシュスピードも速いのでBかな。スピードに関しては問題ないんだけど、やっぱりリーチが短いからのスピードを活かし切れないのよねえ。フムム。

起き上がりに接近して近距離立ちCからのコンビネーションを空振りすると...



4段目で背後にまわりこむので裏まわりになりま。投げも無効にできるぞ。



帝王神足拳は頼れる対空技。跳びこみはすべて迎撃してダメージを与えろ！

ダッシュA or Cで接近して
小ジャンプCから攻める！
天眼拳連射もいい感じだ

秦 宗雷

攻略/モリスケ

離立ちAの先端が当たった場合でも連続ヒットするので決めるやすい。
ダッシュ遠距離立ちAはダッシュ中にバーをへんて入る。出すが、キャンセル帝王神足拳は距離立ちAを出してから→+Aを入力するだけで出せる。最初のダッシュで→+Aを入力されているので、→+Aを入力すると→+Aと認識されて、帝王神足拳が出るためだ。

●龍殺脚・遠距離立ちA
立ちB・→+C

相手の足上がかりに龍殺脚を重ねて、龍殺脚の後半部分をヒットさせた場合にのみ狙える連続技。
コンビネーションの2回目

強に切りかえるようにしよう。ちなみに、→+Cのあとは帝王神拳や帝王神足拳を決めることができるが、威力は帝王神足拳に劣るので狙う必要はない。

●タッシュ遠距離立ちA
キャンセル帝王神足拳

接近手段であるタッシュ遠距離立ちAをキャンセルして帝王神足拳を出すのも、遠距離

●しゃがみA・B・→+C
キャンセル帝王宿命拳(ボタン離し)

1ラインの時専用連続技。コンビネーションの→+Cまで決めるのと相手はスウェーラインとはじき飛ばすの。1ラインバドルだと相手は障害物にぶつかって元のラインに戻つてくるので、戻つてきたところを帝王宿命拳(ボタン離し)を決めることができる。帝王宿命拳(ボタン離し)は4発まで出せるが、最速で4発出してしまつて浮いている相手に全段ヒットしないので、相手の浮き具合を

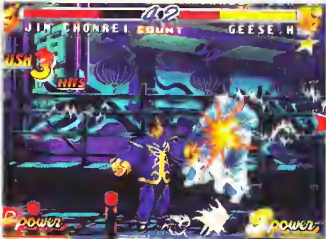
見ながらボタンの出せう。タイミングがバツチリなら4発すべて決めることができる。画面端なら4発決めたあとに帝王神拳まで入ります。対戦時は1ラインバドルを選んでいないことが多いので、対CPU戦で狙ってみよう。

技コマンド表

●投げ技
発切龍 →+C
●特殊技
龍殺脚 →+B
●必殺技
帝王神足拳 →++A or →++A
帝王天威拳 ★ →++A or C
帝王天耳拳 →++A or C
帝王龍息拳 ★ →++A or C
龍転身(前転) →++B
龍転身(後転) →++B
●超必殺技
帝王宿命拳 →++A or B+C(ため可) or C連打
●潛在能力
帝王龍巻拳 →++A or C

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	○	○	○
斜め通常ジャンプ	○	○	○
→+B	×	×	×



相手をスウェーラインに飛ばしつづける帝王宿命拳

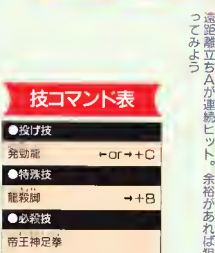


1ラインなら連続ヒットするぞ。決めるチャンスは少ないけど

遠距離立ちAの先端が当たった場合でも...

キャンセル帝王神足拳が...

龍殺脚の後半部分を...



遠距離立ちAが連続ヒット。余裕があれば狙ってみよう



遠距離立ちAが連続ヒット。余裕があれば狙ってみよう



●避け攻撃→キャンセル
ヘッドスピニアタック



狙うはやはりプレスパー!!
クロスヘッドスピニアタック
ライン攻防も楽しもう!



キャンセルH、S、Aじゃい
ハニマニバカスウ

接近戦、対空で活躍する避け攻撃がスト
イクしたら...

対空も兼ねる連続技。避け
攻撃が先端でヒットした際に
強で出すと連続技にならない
(ガードされる)ので、
安全にいきなり、弱
をキャンセルしていくと
いい。ちなみに、避け攻
撃を使ってお得報もあ
るので、J・Kシステム解
析も要チェックだ!!

対空も兼ねる連続技。避け
攻撃が先端でヒットした際に
強で出すと連続技にならない
(ガードされる)ので、
安全にいきなり、弱
をキャンセルしていくと
いい。ちなみに、避け攻
撃を使ってお得報もあ
るので、J・Kシステム解
析も要チェックだ!!

対空も兼ねる連続技。避け
攻撃が先端でヒットした際に
強で出すと連続技にならない
(ガードされる)ので、
安全にいきなり、弱
をキャンセルしていくと
いい。ちなみに、避け攻
撃を使ってお得報もあ
るので、J・Kシステム解
析も要チェックだ!!

対空も兼ねる連続技。避け
攻撃が先端でヒットした際に
強で出すと連続技にならない
(ガードされる)ので、
安全にいきなり、弱
をキャンセルしていくと
いい。ちなみに、避け攻
撃を使ってお得報もあ
るので、J・Kシステム解
析も要チェックだ!!

技コマンド表

●投げ技
ローリングネックスルー
→OF→+C

●特殊技
ニードルロー
→+B

マッドスピハンマー
→+A

ショッキングボール
相手ダウン時+4+C

●必殺技
ヘッドスピニアタック
→+A+C

オーバーヘッドキック
強ヘッドスピニアタック

フライングスピニアタック
空中で+4→+A

ダンシングタイプ
→+B

リバースタイプ
ダンシングタイプ→+4→+B

プレイクストーム
→+4→+B→連打

ダックフェイント、空
空中で+4

フライングスピニアタック
ダックフェイント、空→+4

ダックフェイント、地
ダッシュ中+4+C

グロスヘッドスピ
スウェーライン上+4+C

ダイビングパニッシャー
ダックダンス・レベル1後空
中+4→+B+C

ローリングパニッシャー
ダックダンス・レベル2後+4
→+B+C

ダンシングキャリバー
ダックダンス・レベル3後+4
→+B+C

斜めハリケーン
ダックダンス・レベル3後+4
→+B+C

→+A

→+A

→+A

→+A

→+A

●隠必殺技
クレイジーBR
プレイクストーム→空中で+4
→+B+C

プレイクバイラル
接近して1回転+4+C

プレイクバイラルBR
空中で+4→+4→+B+C

●潜在能力
ダックダンス・レベル1
→+4→+4→+C

ダックダンス・レベル2
ダックダンス・レベル1中に
C連打(4回)

ダックダンス・レベル3
ダックダンス・レベル2中に
C連打(4回)

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

スーパーボンピングマシーン
ダックダンス・レベル4後+4
→+4→+C

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

スーパーボンピングマシーン
ダックダンス・レベル4後+4
→+4→+C

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

スーパーボンピングマシーン
ダックダンス・レベル4後+4
→+4→+C

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

スーパーボンピングマシーン
ダックダンス・レベル4後+4
→+4→+C

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

スーパーボンピングマシーン
ダックダンス・レベル4後+4
→+4→+C

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

スーパーボンピングマシーン
ダックダンス・レベル4後+4
→+4→+C

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

スーパーボンピングマシーン
ダックダンス・レベル4後+4
→+4→+C

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

スーパーボンピングマシーン
ダックダンス・レベル4後+4
→+4→+C

ダックダンス・レベル4
ダックダンス・レベル3中に
C連打(4回)

●しゃがみB・しゃがみ
B・+A+C・キャンセル
弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

弱ヘッドスピニアタック

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち			×
遠距離立ち		×	×
しゃがみ			×/×
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直通常ジャンプ			
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ			
→+B	×	(X)	
→+A		×	
相手ダウン時+4+C	×	(X)	

	A	B	C
近距離立ち			×
遠距離立ち		×	×
しゃがみ			×/×
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直通常ジャンプ			
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ			
→+B	×	(X)	
→+A		×	
相手ダウン時+4+C	×	(X)	

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...

画面面でコンビネーションの→+Cで
相手を浮かしたら...



近距離戦で重宝するC.H.S! この後の連係が熱い!

とりあえずは相手方向(→)に歩きます。これがなさやほしまらない



しゃがみAを出し、コマンドを入力(↓←→)して...

最後にメインラインからB.Sを狙っていく方法について紹介。代表的なものは技を出す前に小ジャンプ・B.Sや、ダックフレイント・地



↓B.Cでバックアップ。失敗してもしゃがみが出るので安心して振り返すワッチ

対人戦攻略

大まかな流れは先ず紹介したように、遠距離から立ちCや二ードロー(以下B)で近づき、近距離戦に持ちこむというのが基本だ。

接近戦ではしゃがみB×2からの連続技をメインに、連係も絡めていく。しゃがみB×2 相手ガード ↓ マットスピンハンマーや、遠距離立ちB 避け攻撃などの連係が有効だ。また、後述のクロスヘッドスピンからの連係も覚えていくと、相手はマッティング♡

① 時は、遠目から頭ツッパをアタック(以下B)で牽制する。ヘッドで牽制するとい。ヘッドAを空振り、着地で通常投げやブレイクスパイラル(以下B.S)つてのも有効だ。対空では避け攻撃が意外に頼りになる。相手の跳びこみ攻撃を充分引うけて、避け攻撃・キャンセルヘッドAで撃退してやろう。スウェーラインから狙っていきたい連係は、クロスヘッド

ドスピン(以下、クロス)は必殺技のコンビネーション。これはB.Sが出せる状態ではなくても狙ってける連係なので、メインラインの攻防の時折返していくとい。まずはクロスを手ガードしてセットさせ、相手の出方を待てという。① 後者を狙ってくる相手。クロス後にしゃがみB×2や、出の早い近距離立ちCから連続技を狙っていくのが効果的。

② ガードに徹する相手。クロス後にマッドスピンハンマーで中段を狙ったり、しゃがみA・しゃがみCのコンビネーションからB.Sを狙ってやろう。この連係は後述するライン裏・クイックロール(以下、クイックロール)と併用すると効果的だ。

③ 何かしらの技で反撃。暴れるしてくるような相手。これは深く関わってくる連係で、クロス・しゃがみA・しゃがみC・B.Sを体懸した相手は、次にクロスを手ガードしたら暴れることが非常に多いという人間の心理(そんなたいそうなモノじゃないけど)を逆手にとるというのだ。クロス後はブレイクスト(以下ブレイクスパイラルB.R)と避け攻撃など、無敵時間のある技で返り打ちにしてやるといい。

以上のクロス連係は注意点は、状況・体力やワグレンジなど、や相手によって①②③を使い分けること、クロスは距離から出す攻撃判定がなくなってしまうので、確実な近・中間距離から出していくよう心がけるという2点、忘れないように。

また、以上のクロス連係の他に、スウェーラインから対メインライン攻撃上段と下段・タックシュートB.Sや、クイックロールB.Sなどを使っていくと、グンツとB.Sが狙いやすくなる。クイックロール・B.Sは、多用すると垂直ジャンプ攻など、簡単に返されてしまうので、クロスやクイックロール・タックシュートなどから始め、最後にメインラインからB.Sを狙っていく方法について紹介。代表的なものは技を出す前に小ジャンプ・B.Sや、ダックフレイント・地

キアラ性能評価表

攻撃力

パワーカーは強いが、全体的に見ても単発で威力の大きい技が多いキャラだろう。連続技がイマイチ君の如く、残念ながら機会こそないが、スピンバウリングマシン等の威力は一見の価値アリぞな。

リーチ

他のキャラに比べ、取り分けリーチが長いとい。わり分ではないが、牽制技の逆立ち立ちCや二ードローはカナカカライショウ。また、遠距離から飛道具真珠気味に使うH.S.Aがあるのも持ちどころ。

スピード

持ち前の移動速度、タックシュ、バックステップなどに加入、使用頻度の高い突進技や二ードローがあるの、スピード面は及第点。ダックフレイントも混ぜ、静と動を同時に味わわせてやろう。

総合

間合いを問わずダメージを与えにける必殺技、対空、連係に使える避け攻撃など、攻めと守りのバランスがいい。ブレイクショットの性能や中段、下段と簡単に使い分けられる特殊技もダックンでは相手時はライズ移動・ブレイクスパイラルにC.H.Sからの連係を併用すると吉。

使いやすさ

初心者には骨身にB.Sばかり狙わず、地道な地蔵スライディングや牽制技やしゃがみB×2からの上手経連続技など、ダックンの基本を覚えるのが大事。中級者以上なら手軽なキャラだろう。

跳びこみの弱さは
ライン絡みのラッシュや



攻略／修羅騎士 鷹

フレイクシットなど、
気胸をヒットさせれば……

スウェーラインへ送る連続
(以下、ライン送り連続技)

スウェーラインへ送る連続技（以下、ライン送り連続技と表記）。しゃがみAのあと、の立ちAが近距離技になってしまふとしゃがみ食らいの相

手に対してヒットしない場合があるので注意。遠距離立上Aになるように、しゃがみうを何発か刻んでからつなぐようにしよう（届かなくなつては意味がないんだけどね）。

は結構な立派なもので、
けておいて損はないぞ。

●覇氣脚―ジャンプC
(昇り)―キャンセル鳳
凰天舞脚

みに決まる連続技。相手の跳

脚を出していくのが

実践的なのだ。威力も大きいので狙う価値はあるぞ。

その他のキャラに
対しては、覇気脚↓

●**投げ技**
体落とし → or → + C

●**特殊技**
ネリチャギ → + B

●**必殺技**
飛燕斬 ↓ たの ↑ + B
半月斬★ ↓ ↙ + B or C
飛翔脚 空中で ↓ + B ~ ↓ + B

	A	B	C
近距離立ち			／
遠距離立ち			×／×
しゃがみ		□	□
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直通常ジャンプ			□
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	□	□	□
→+B		×	

ジャンプA(昇り)↓キャンセル飛翔脚!追加技(飛翔脚×2+B)を決めることができる。こっちの連続技は威力が小さいので、個人的趣味で使おう。

さらにキャンセル鳳凰天舞脚へつなくことができる（キャラ限定）

ジャンプC(昇り)をヒットさせることができ…



弱半月斬。ガードされても反撃を受けないのだ (画面は静止)



空中振り向きからの飛翔脚は対空技を空振りさせることができる



ライン送り連続技を決めて、ラッシュを仕かけよう!



しゃがみ、遠立ちは関係にいちが長いと牽制(牽制)優あり

普段はリーチの長い立ちおしゃがみ日を使つて牽制しつつ、ダッシュ連脱離立ちAや各種ジャンプからの攻撃で攻めこんでいくのが一つの戦法。各種牽制技からは、キャンセルフェイント技や弱半月斬を出している。牽制技がヒットしては弱半月斬が連続ヒットする(しない)こともある。ガードされないこともあれば、ガードされた後もブレイクショット以外の技で反撃されることは少ない。ダッシュ連脱離立ちAを使つて攻める場合は、ダッシュ中にレバーをへ入れながら

出すと、すべりつつ攻撃を繰り出すぞ。ヒット時は有利。ガード時でも五分という条件なので使わぬ手はないだろう。この技のあとには、下段で避け攻撃をつぶす効果のあるしゃがみAで牽制しよう。ジャンプ攻撃から攻める場合だが、これは色々な使い分けが必要になってくる。キムのジャンプ攻撃は無敵技はもちろんだが、避け攻撃ですべて迎撃されてしまうという難点を持っている。理由は下方に向いて強い技がないからだ。一応、逃げるに時に役立つ(?)方法を紹介します。

まず、相手が無敵技(ライジングダッシュ、昇龍拳、帝王天耳拳など)を主体に使用してくるかを覚悟めよう。無敵技に対しては、落としてくるか、避け攻撃を主力に使用するか、飛翔脚をうまくかわして脱離する方法がある。上手いければ空振らせつつ、相手の技の硬直に連続技を決める。一方、避け攻撃に対しては、必殺技である

飛翔脚(鳳凰天舞脚)を使つていける。ガードされると反撃を受ける恐れがあるが、頭の片隅にでも入れておいてもらえとありがたい。これらの戦法を取り入れることで、多少なりともジャンプ攻撃を使って接近戦へ持ちこんでいけるだろう。ジャンプから接近戦へ持ちこんだ時、ダッシュから攻めこんだ時と同様、しゃがみAでの牽制が有効。ヒットしていたら、ライン送り連続技を使って攻めを持続したいところ(もちろん安定した連続技でもよい)。この連続技の最後にはキャンセル技の、キャンセルフェイント技(↑+B+C)でスキを小さくする。飛翔脚で相手に近づいてからライン戦へ挑もう。こちらの狙いは立ちD。ヒットさせることができれば、間に合います。近距離立ちC、遠距離立ちA、ジャンプ立ちC(昇り)や高度立ちDを決めて、つまり遠距離立ちAなら再びスウェーラインへ送ることも可能なの

だ。相手がBを使つてメインラインへ戻ってくるようなら、垂直立ちジャンプから連続技を決めることができる。これらの戦法は、バックステップで逃げるのができない画面端ではかなり強力といえる。覇氣脚を使って連係を組んでいくのも有効。それは覇氣脚をヒットさせたあとはほとんどの通常技へつないでいるから、実用性があるのは近い距離から順に、①近距離立ちC・キャンセル半月斬or鳳凰脚、②遠距離立ちA・立ちB・立ちC or 弱半月斬or鳳凰脚、③しゃがみB・キャンセル弱半月斬or鳳凰脚など、覇氣脚をヒットさせた位置によって追い打ちするモノを使い分けよう。また、ガードされた時はその場へ前進してからなど、間合いに応じて遠距離立ちA・立ちB・立ちCのコンビネーションなどを使つていこう。Dをレレイをかけて最後のCを出せば、割りこみとした相手に連続させることができる。小ジャンプから攻め直してもよい。

必殺技コマンドに複雑なモノがなく、ブレイクショットもあまり出さず、しゃがみAやジャンプ攻撃が若干弱めなので、気軽に跳びこんでいくことができる。これはマイナスポイント。

必殺技コマンドに複雑なモノがなく、ブレイクショットもあまり出さず、しゃがみAやジャンプ攻撃が若干弱めなので、気軽に跳びこんでいくことができる。これはマイナスポイント。

対人戦攻略

キャラ性能評価表

攻撃力

C

使いやすい

C

リーチ

C

総合

C

スピード

B

スピード

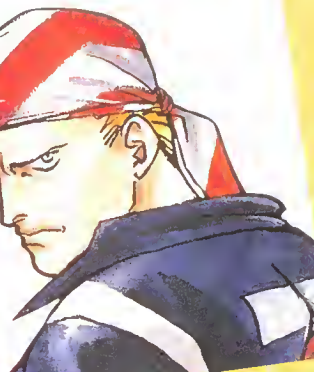
B

ジャンプや移動スピードは普通だが、ライン送り連続技を決めたあとにラッシュや覇氣脚からの連係など、スピーディーに攻めることができるのは高評価に値する。この辺の評価が妥当かな?

飛翔斬。対空やブレイクショットなどに活躍してくれる



三節棍中段+αは絶品！
長いリーチ特有の
間合いを把握しよう！



ビリー・カーン

攻略/蒼炎闘士ゆーち

●近距離立ちA・立ちC
●キャンセル火龍追撃機
or 紅蓮殺機

（ため技）三節棍中段打を
が吉です。もしくはこ
まめに体力を奪っていき
ぜーという御方にはこの連
続技がおすすめ。もし近距離
立ちAが遠距離立ちAより化け
てしまったら、威力は小さい
が遠距離立ちA・立ちCのコン
ビーションで妥協しよう。

●近距離立ちA・立ちC
（2段階目）●キャンセル
サラマンダーストリーム

潜在能力を総
ての連続技、サ
ラマンダースト
リームは+αC
の2段階目にキ
ャンセルしてい
う。ウイ♡

跳びこみ攻撃からで
てもOKなので、+α
Cの2段階目に…
う。ウイ♡

しやがみAは長い、2段
目のしやがみCのリーチが
まじつたため、そう遠くか
ら狙うことはできない。しか
し威力は抜群！

ダメージを気
にしないなら火
龍追撃機、体力
赤ゲージ、もし
くPバフが
くPバフが
くPバフが
くPバフが

1回決めればこの威力だぜ！ 三節棍絶みの
連続技は強力にやん♡

技コマンド表

- 投げ技
一本釣り投げ → or + α
- 必殺技
三節棍中段打 → ため + A
- 火炎三節棍中段突き
三節棍中段打 → + α
- 雀落とし★ ↓ + α + B
- 放風龍 A連打
- 強襲飛翔機 → + α + B
- 火龍追撃機★ ↓ + α + B
- 超必殺技
超火炎放風機 → + α + α + B
- 超火龍機 → + α + α + C
- 潜在能力
サラマンダーストリーム → + α + α + α + C



爆発ポテンシャル！ キ
ャンセルサラマンダースト
リーム！！

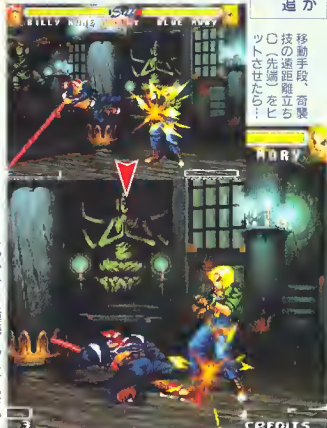
バスター炸裂！ 威力
抜群！ お客さん！
す、すごーい♡

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	×	×	×
遠距離立ち	○	×	×
しやがみ	○	×	×
垂直小ジャンプ	-	-	-
垂直通常ジャンプ	-	-	-
斜め小ジャンプ	-	-	-
斜め通常ジャンプ	-	-	-

しやがみ白に連続ヒットするや
キャンセル必殺技も忘れるな

●雀落とし・紅蓮殺機
前回と同様、相手が画面端
近くでないときまらない連続
技だが、画面端に追いこまれ
たら跳びこみで回避しやす
つた。その対戦相手には狙う機会
も多いぞ、威力はそこそこ





間合いをキープしよう。しゃがみA牽制後は、キャンセル火龍追撃棍をメインに必殺技(多用禁物だがキャンセル三節棍中段打ちでも可)やしやがみA・しやがみCのコンビネーションを絡めて牽制していいこう。また、遠距離で結構有効なのは遠距離立ちA・立ちCのコンビネーション。実はこの立ちCは下段技。意外に相手が気づかないで食らっ

本作の仕上がりは実際案しで、
今まで縁のなかつた君もビリー
「自慢のリチを堪能して
欲しいな♡ べん、べん！」
ビリーの戦法としては、相
手の様子（山田）を見る距離
と、こちらから攻めを狙って
いく距離の二つがあるので、
それぞれ紹介しよう。

相手の様子を見る距離とは
一般的に「適距離」
がみかみの先端が相手に当た
るようにして（2.5発牽制して、

対人戦術 攻め略



跳びこみ攻撃で接近する際は、攻撃判定の持続時間が長いジャンプA(通常、小ジャンプ)を使っている。着地後はしやがみBや近距離立ちA・立ちC or 1+Cから連続技を狙おう(連続技参照)。

次にこちらから攻めを狙っていく距離とは、一般的に中間く近距離。この間合いはしやがみAが充分に当たる距離

離立ちC、しゃがみB、キャンセル火龍追撃棍or紅蓮殺棍や、遠距離立ちCを当てずに相手の目の前に着地して通常投げを狙っていくというだろう。



てくれるので、し
やがみAと併用し
ていくといいぞ。
この間合いで相
手がガード気味に
なつたら、即攻め
に転じるべし。簡
単に近づきたいな
ら、移動技の遠距
離立ちCや強襲飛

攻撃、キャンセルセルを相手が避けるヒットを確認してからでも連続ヒットするのであせらず狙う。

Pバワー時は、極力避け攻撃キャンセルや距離解除を→+Cキャンセルから、連続技狙いでサウダスタスから、連続技を出していう。相手がスウェーライに移動した時はチャンス、対メーカラン攻撃を出してきてもう一度出したしの無敵時間を使い、やり打ちにしてやる。せ

な連係も有効だぞ。
体力亦ゲージもしくはSバ
ワ一時に頼ってきたい技は
やっぱり紅蓮殺棍！ 出だしに
無敵時間はないのが、連続技
専用で使っているのがベター
避け攻撃（対空、地上ともに）
からはもちろん、しゃがみR
や近距離立ちA・立ちCから
積極的に狙っていい。避け

地上戦の牽制技としても有効に使用している。よって、この間合いではしゃがみBなどで牽制しつつ、相手が跳びこんでくるのを待っている（避けて攻撃を相手が突進技に合わせたり、ライン移動・対策インライン攻撃・避けて攻撃や



幅広い使える選ば攻勢ももちろん
合いとタイミングが重要じゃきー

キャラ性能評価表

攻撃力

三節棍中段打ち+ α だけ見ればAをつけてもいまいくらいでも、通常技をはじめ、その他の必殺技は平均的。決して攻撃力が低いわけじゃないし、連続技も決めやすいのでこのくらいの評価が妥当かな。

リーチ

棒持ってます。ダントツです。長あゝいッス。必殺技にも三節棍中段打ちや火龍追撃棍などいい品そろってまっせ。でも、火龍はガードされると突進技で反撃されちゃうぞ。要しやがみA or B って感じ。

スピード

リーチが長い分その技の振り(技の戻りの早さ)を犠牲にしているところがある。だが、基本的な移動速度は普通だし、遠距離立ちCや強襲飛翔棍など動きまわるには充分な技があるので不快感はない。

使いやすさ

リーチ自体は長いので、遠距離時は技をチョイスしやすいが、接近戦では技（振り）や基本動作で小まわりがきかなく重たく感じる。牽制や連続技の区別が明確なので、使いこめば味が出てくる。

合 絲

跳びこみ攻撃が貧弱なので
その分必殺技やしゃがみA or
Bなど地上からの牽制が重要
視される。チマチマ体力を奪
いながら闘っているようにも
見えるが、一回でもキャンセ
ル三節棍中段打ち+αの連続
が決めれば一気に大ダメージ



破岩撃大活躍！
ブレイクシールドや
連続技で頼りまくろう！



チン・シンザン

攻略/シェイク

●しゃがみA×1-3 キャンセル弱破岩撃

チンの連続技はやりやす
これが基本となる。しゃがみ
A連続のタイミングは他キャラ
ラに比べて遅い。連打では
つながらないことが多い。
ちなみに、弱破岩撃ヒット
後は相手の方が先に動けるよ
うになる。画面端だと、ヒッ
トさせたあとに一部の出が早
い技(空砂塵やバインホッ
ンなど)で反撃されてしまう
ので注意。対人戦ではあまり
ない状況なのでいい。

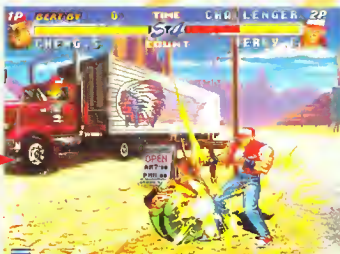
●しゃがみA×1-2 遠距離立ちA・立ちC キャンセル弱破岩撃

ダメージは前回の連続技よ
り大きい。しゃがみA・立ちC
の2発目が届かなくなるとし
まうので安定しない。しゃが
みAの数を減らしても、近
距離立ちA・立ちCの2発目

しゃがみAヒット後に放置したりなら、
遠距離立ちAにつかないで...



コンビネーションへ。空振りしやすいが
ダメージは若干増える



締めは弱破岩撃で安定、というか他の技はつながらない
がダメージは若干増える

着地寸前ホエエ弾。7 (キャラによっては
10) ヒットまではOK



さらに連続技を決められる。そこそこのダメージを与えられるぞ

●しゃがみA×1-3 しゃがみC

ダメージが小さく、内容も
連続技と呼んでいいのか疑問。
しかし、決めたあとに起き上
がりを攻められる。対人戦
除参照) ので利用価値はある。

●+A・立ちD キャンセル弱破岩撃

お手軽なわりにダメージは
大きい(しゃがみA×2・遠
距離立ちA・立ちC・キ
ャンセル弱破岩撃とは同じ)。
相手に密着しない決められ
ないうえに+1Aの出が遅い
ので、狙いどころはスキの大
きい技を空振りさせた、ガー
ドした、あとくらいなのだ。

技 ●ホエエ弾・各種連続 技

先月号でも紹介したように、
ジャンプの着地寸前に出した
ホエエ弾からは連続技につ
なぐることができる。
ホエエ弾はコンボのC

を押したなしにして技を持
続させるのだが、その途中に
→で前して相手に空溜して
→で、あとは勝手に終了す
る前にCを離して着地し、前
述した連続技でつなぐとO
Kにつなげるには完成だ。+
Aにつなぐのが簡単でいいぞ。

技コマンド表

●投げ技	
合気投げ	→or→+C
熊突殺	→+C
●特殊技	
発動裏拳	→+A
弱破岩撃	→+A
●必殺技	
気雷砲 (前方)	→+→+A
気雷砲 (対空)	→+→+A
超太鼓腹打ち	→+→+A
海龍滑空	
超太鼓腹打ちの上昇A連打	
破岩撃	→+→+A
軟体オヤジ	→+→+A (ため可)
クッサメ砲	→+→+A
●超必殺技	
炎雷砲	→+→+A
●潜在能力	
ホエエ弾	
空中で→+→+A	

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	○	○	○
斜め通常ジャンプ	○	○	○
→+A	○	○	○
→+A	○	○	○



出せばヒットするって感じのBS弱破岩撃。常に意識しておくべし

人

キャラ性能力表

初心者相手なら必殺技「マ
ア」と化しているだけで勝てる
可能性もあるが、どの技もス
キが大きいので対応されると
終了。しかも通常技は使いこ
ないものばかり。BS破岩撃

総 BS破壁撃のおかげで、相手にしたくないキャラランキング。なら上位に入る（と思う）。ただ、BSは無制限に使えるわけではないし、BS破壁撃以外を見ても劣っている点も目立つ。難易度は高い強力な技と連係があれば評価

[illegible]



戦法はわりとお手軽!
ダッシュAで切りこんで
近距離戦で暴れる!!

タン・フー・ルー

攻略/モリスケ

●しゃがみAX1↓

●キャンセル弱前疾歩

近距離で活躍するしゃがみAから狙える連続技。相手との間合いが離れていると弱前疾歩が連続ヒットしないので、連続ヒットする間合いを覚えて狙う必要がある。間合いが遠いにも関わらず出してしまいうと、弱前疾歩が相手に食いついて反撃を受けてしまうことになるのだ。

●近距離立ちA・キャンセル旋風剛拳

旋風剛拳を連続に組み込む時は、近距離立ちAをキャンセルして出そう。ただし旋風剛拳の威力はそれほど大きくないので、無理に連続技に組みこむ必要はありません。

●強前疾歩orハランシー前疾歩(OD・DD・C) ↓ 裂千脚・大撃放

画面端近くで強前疾歩の後半部分が当たれば…

画面端近くで相手に強前疾歩の後半部分が当たれば…



着地と同時に出せば、浮いた相手にヒット。減りはそこそこ

●近距離立ちC・キャンセル弱前疾歩or裂千脚

跳びこみから狙うべき連続技。近距離立ちCの2段階をキャンセルして必殺技を出すだけなので簡単だが、実は与える気絶値が高いので2セット連続して決めれば気絶しやすい。先手では跳びこみからは威力の高い「+A」立ちCを狙え、と紹介したが、気絶させる可能性のある方が断然いいので、跳びこみからは近距離立ちCを狙おう。キャンセルで出す必殺技は弱前疾歩が安定しているが、間合いが近ければ全段ヒットする裂千脚の方が威力はよなので、間合いを見て切りえよう。

●近距離立ちA・近距離立ちC・キャンセル弱前疾歩

硬直時間の長い技を空振りさせた時に狙える超絶安定の連続技。近距離立ちAを当て



技コマンド表

- 投げ技
- 裂千脚 → OT → C
- 特殊技
- 必殺技
- 右腕離
- 必殺技
- 衝波★
- 前疾歩★
- 超必殺技
- 旋風剛拳
- 潜在能力
- 大撃放

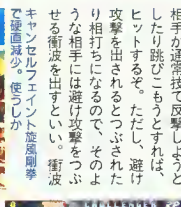
キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	—	—
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直通常ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜め通常ジャンプ	—	—	—
しゃがみ	○	○	○



遠距離立ちAピシピシモードは跳びこみ防止になってます

跳びこもうとした相手にヒットするので、かためだけでなく跳びこみ防止も兼ねているぞ。ただし、避け攻撃や無敵技を出されてしまうとオシマイなので、相手の動きを読ん



この部分なら避け攻撃を
つぶせましゅ。早出し艦
艇！



たパワーゲージがHまでたまっていたら、ブレイクシヨット裂千脚or箭疾歩を狙おう。旋風剛拳は決められるチャンスが少ないので、ゲージはブレイクシヨットに使ってしまおう方がいい。



背後に着地した相手に近距離立ちCから連続技を決めろ！



ダッシュ遠距離立ちAの時に跳びこまれてもくぐれます

對人戰攻略

合いをためて、近距離戦に持ちこんでラッシュをかけるのがタンの基本となる。

ダッシュ・遠距離立ちAをガガッシユ遠距離立ちAで間一ドされた場合の有効な選択は、肢は、再度遠距離立ちA、しゃがみB、しゃがみC、跳びこみ、様子を見る、といったところ。

で他の選択肢も使うように。
しゃがみ込は遠距離立ちA
同様かたみに使用することに
なるが、少々使い道が異なる
遠距離立ちAよりも発生が早
いのので、割りこもうとしてく
る相手に對して有効な、攻
撃判定が下段なので、避け攻
撃をたぶず効果があるのだ。
ただし、遠距離立ちAと違っ

は発生が速いので、眼前疾歩と違いキャンセルは早めにすること。フエイント技はしやがみCの硬直時間を短くする効果があるので、フエイント技からダツツシ遠距離立ちAにたたりすぎてラツツシを持続させたりすることができるぞ。

跳びこみは小ジャンPがベスト。写真の位置で当てる

タンは使いこなしでも同然。まれにタツシユ速距離離立ちを出した時に跳びこもうとした相手が背後に着地することがあるので、その際は着地からのスキを狙って近距離離立ちCからの連続技を決めておく。近距離やがみAでは安いで、近距離離立ちCを決めるクセをつけ

再度遠距離立ちAは、相手をかためたい時に出すといいはが、正確には遠距離立ちAをガードされるとこちらが若干不利になっているので、相手に発生の早い技を出されると打ちこまれてしまう。といっても試合のペースはタンのものになるので、深く考えずに遠距離立ちAでゴリゴリ押しこむのも悪くはない。また

で結びこまれる可能性がある
ので、使い分けが必要だぞ。
しゃがみCは避け攻撃をつ
ぶすのが目的。遠距離立ちA
からしゃがみCにつなげる時
は跳びこまれる可能性がある
ので、遠距離立ちAを多用し
て跳びこませないようにして
おこう。しゃがみCをガード
された場合はキャンセルして
弱前歩、衝波、フェイント

よるため、無敵技以外では、それ以上に速に攻撃をつづけるために、無敵技に誘われるように簡単に迎撃されないで、その簡単に跳びこめるのを。跳びこみからは近距離立ちCにつないで、おき、ヒットしていれば連続技を決め、ガードされていたらキャンセルフイント技で硬直時間を減らすといひ。様子見は無敵技を持つ相手には必須の選択肢。特に相手

ておくこと
あとは無事時間
の長い裂千脚をカワンターや
対空技に使ったり、強前疾歩
はガードされても反撃を受け
ない間合いから出す、といっ

スピード

ダッシュと速距離立ちAでの鋭い突進力を評価してB。離れた間合いから気軽に接近できるスピードは武器になります。体が小さいので攻撃を食らいにくいし。箭疾歩もなかなかの突進力だ。

ガードのかたい相手には昇りジャンプA
だし、威力小さいけど



体が小さいわりにはリーチは長めなもののばかり。遠距離立ちAやしゃがみBは弱技のクセに結構長めだし、遠距離立ちCやしゃがみCもそこそこ。といっても平均レベルなのでCなんだけどね。

タツシユ力のある遠距離立ちAと避け攻撃をつぶせるジャンプCで接近手段には困らないけど、有効な中段技や投げ技がなく、ガードのかたい相手を崩すのが難しい。いくら接近できても、ガードされ

リーチ

単発の攻撃力は平均的で、連続技に關してもゲージ本減らすような強力なものはないのでCですな。体が小さいわりに攻撃力はそこそこなんだけど、超必殺技、潜在能力ともに威力は小さいんだよね

やるのが一目で分かるほどの簡単な、ゆえに使いやすさはAでしょう。遠距離立ちAを振りながら接近してるだけでも結構強いです。跳びこまれても無敵防空技があるので迎撃できるし、簡単ですね。

攻撃力

使いやすい



総合

やるのが一目で分かるほどの簡単な、ゆえに使いやすさはAでしょう。遠距離立ちAを振りながら接近してるだけでも結構強いです。跳びこまれても無敵防空技があるので迎撃できるし、簡単ですね。

キャラ性態評価表

対空技の使いどころや
起き攻めのタイミングなど
細かいテクが必要だ!



ローレンス・ブラッド

攻略/ジェイクイ

●ジャンフロ・しゃがみ
AorB・キャンセルフラ
ッディカタッ

跳びこみからの基本連続技
ちゅと(かなり)救いは
が、安定して決められるは
これぐらいで我慢。Pパ
ワー時は締めめの技をフラッ
ディ以降、フラッディはBD
と(巻) シャドーにえられ

●ジャンフロ・近距離立
ちOC・立ちOC・キャンセル
フラッディスピン
フラッディカタッ

ジャンフロを近距離い
低い打点で当てた時にスピン
する連続技。近距離立ちOC・
立ちOCは、どちらも一段目か
ら次の技につながらない強D
Dスピンが入らないの注意。
強Dスピンをヒートさせ
たあとは、硬直が解けた直後
にBDカタッを出して。空
中の相手に追撃できるぞ。

るので、多少は派手になるぞ
着地後につなぐ技が、ほ
とんどの場合はしゃがみBで
OK。ジャンフロの打点が高
すぎた時や、ジャンフロから
つなぐ時だけ、わずかに出が
早いしゃがみAを使う。
背の高い相手が相手なら
ジャンフロ攻撃をBにに連や
すことも可能。これ以降に
紹介する連続技でも同様だ。

●ジャンフロ・しゃがみ
立ちOC・キャンセルフラ
ッディカタッ

これもジャンフロの打点が
低いことながら、しゃがみ
間合には多少遠くても大丈
夫。ダメージは前述のものに劣
る。しゃがみ・立ちOCを連打
で入力してすぐの下たを閉
始。遅めのキャンセルでBカ
ッタを入力すれば完成だ。
締めめの技は、弱Dスピン
にBDカタッに入してつな
がるぞ。

●しゃがみ・立ちOC・キャ
ンセルフラッディスピン
フラッディカタッ

密着状態からの連続技で、
大技(無敵技)などのスキに
対する反撃に通している。コ
ンビネーションは近距離立ち
OC(2ヒット)・立ちOC(2
ヒット)で代用するなどで
き、その場合はダメージが減
るかわりに気絶値が増える。
しゃがみ・立ちOC・キャンセ
ルBDフラッシュも入るが、
タン、ボス、ビリー、フラン
コなど(1P2Pによつて多少
変化する)には最後までヒ
ットしないので意味がない。

●ジャンフロ・しゃがみ
立ちOC・キャンセルフラ
ッディカタッ・しゃがみ
立ちOC・キャンセルフラ
ッディカタッ

画面端限定の連続技。BD
ミキサーはすぐに連打をやめ
る。しゃがみ・立ちOC(2
ヒット)・立ちOC(2ヒット)
・Pパワー時は最後をBD
シャドーにかえてOKだ。

●BD・立ちOC・しゃが
み立ちOC・キャンセルフラ
ッディカタッ

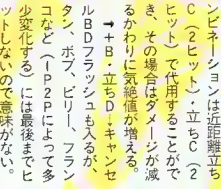
空中の相手にBD・立ちOC
をヒットさせる。しゃがみ
立ちOCのあとさらにBDカタッ
で拾うことが可能になる。た
だし、間合いが遠かったり位
置が低かったりする無理。



B0フラッシュが全段ヒット! もちろんBDシャドーも入るぞ

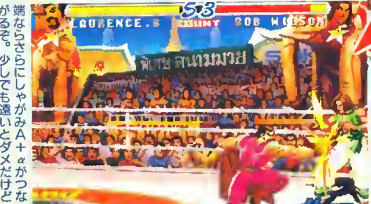


密着状態からのしゃがみ・立ちOCをキャンセルすれば...



技コマンド表

●投げ技	
マッドバスター	しゃがみAorC
●特殊技	
トルネードキック	しゃがみB
オーレイ	立ちOC
●必殺技	
フラッディスピン	しゃがみ立ちOC・立ちOC・立ちOC
フラッディスベル	しゃがみ立ちOC
フラッディミキサー	A連打
フラッディカタッ	しゃがみ立ちOC
●超必殺技	
フラッディフラッシュ	しゃがみ立ちOC・立ちOC・立ちOC
●潜在能力	
フラッディシャドー	しゃがみ立ちOC・立ちOC・立ちOC



キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
密着小ジャンプ	○	○	○
密着通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	○	○	○
斜め通常ジャンプ	○	○	○
しゃがみ立ちOC	○	○	○
立ちOC	○	○	○

しゃがみ立ちOC・立ちOC・立ちOC
にBDカタッで入ります。跳
びこみの多い相手に狙ってみよう



避け攻撃を使いこなそう
キャンセルフェイント技や
空キヤン投げが感じだ!

ウォルフガング・クラウザー

攻略/モリスケ

●デンジャラススルー！
グリフォンアッパー・キ
ヤンセルカイザークロー
ダイビングエルボ
コマンド投げのデンジャラススルーから狙える連続技。グリフォンアッパーの入力方法は、デンジャラススルーを決めたレバーを左右に何度も入力しながらCボタンを連打するといひ。コマンド通り、 $\rightarrow + C$ を入力するよりもおこかに出しやすいので覚えておこう。ちなみにタックルのみデンジャラススルーからの追撃が当たらないので、かわりにリフトアップブローを狙おう。

しまひ、 $\rightarrow + C$ が空振りしてしまふ危い。小さいキャラにはカイザークローが届かないため安定しない。ただし、クラウザー、フランコ、レックスのデカキヤラ3人は相手がしがみ付く状態でも $\rightarrow + C$ が入り、カイザークローも届くので、デカキヤラ相手の時は狙おう。

だ、アン
ドミテッ
リミテッ
アを最後
まで出し
切るより
も威力は
必ず狙う
べし。

カイザークロー。しっかりダイ
ビングエルボまで決めよう

近距離立ちCの2段目から、
 $\rightarrow + C$ で浮かせて...



●しゃがみA $\times \rightarrow 3$ ・
立ちC・キャンセルレ
ットマーク
跳こみから狙いやすい基
本的な連続技。しゃがみAの
つなは目押しでね。

●近距離立ちC (2段
目)・ $\rightarrow + C$ ・キャン
セルカイザークロー・
ダイ
ビングエルボ

近距離立ちCの発生は速い
ので、狙いどころは硬直時間
の長い技を空振りをした時に
決めるといいが、その決めた
メーシはかなりの力の。締め
めのダイビングエルボを決
めるには、カイザークローの
硬直時間が解けたと同時にタ
ックルし、ある程度進んだら
レバーを後ろに入力してタ
ックルを強制終了させてタイ
ピングエルボを出せばいい。
タックルが終わるのを待つて
かタイピングエルボを出
したのでは間に合いません。

●近距離立ちC (1段
目)・立ちC・キャン
セルフェイント技・ $\rightarrow + A$
C・しゃがみA・立ち
C・キャンセルレ
ットマーク
フェイントを絡めた連続技。
見た目はいいのだが、実はタ
メシ風な前述した近距離立
ちC・ $\rightarrow + C$ ・キャンセルカ
イザークローよりも若干だが
小さい。

有効な狙いどころは自分が
画面端へ追いこまれた状態で
デンジャラススルーを決めた
場合が挙げられる。この状態
では相手を浮かせてカイザ
ークローが空振りしやすいの
で、地上
での連続
技につな
げるた
いた方が
安定す
るためだ。

技コマンド表

- 投げ技
ニースマッシャー $\rightarrow DF + \rightarrow + C$
- 特殊技
デスハンマー $\rightarrow + A$
カイザーボディプレス
空中で $\rightarrow + C$
ダイビングエルボ
相手ダウン時 $\rightarrow + C$
- 必殺技
ブリッツボール・上段 $\star \rightarrow + A$
ブリッツボール・下段 $\star \rightarrow + C$
- レグトマホーク $\star \rightarrow + B$
- フェニックススルー
 $\rightarrow + \rightarrow + C$
- デンジャラススルー
 $\rightarrow + \rightarrow + A$
- グリフォンアッパー
デンジャラススルー $\rightarrow + C$
- カイザークロー $\rightarrow + \rightarrow + C$
- リフトアップブロー
 $\rightarrow + \rightarrow + B$
- 超必殺技
カイザーウェイブ \star
ため $\rightarrow + \rightarrow + C$
- カイザーウェイブ LV2
カイザーウェイブため (1
秒)
- カイザーウェイブ LV3
カイザーウェイブため (2
秒)
- 潜在能力
ギガティックサイクロン
接近して1回 $\rightarrow + C$
- アンリミテッドデサイア
 $\rightarrow + \rightarrow + A - A \cdot B \cdot C \cdot B \cdot C \cdot A \cdot B \cdot C \cdot C$
- アンリミテッドデサイア2
 $\rightarrow + \rightarrow + A - A \cdot B \cdot C \cdot B \cdot C \cdot A \cdot B \cdot C \cdot C \cdot \rightarrow + AC$

キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○/△
近距離立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直通常ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜め通常ジャンプ	—	—	—
$\rightarrow + A$	×	—	—
空中で $\rightarrow + C$	—	—	—
相手ダウン時 $\rightarrow + C$	×	(X)	—



デスハンマー。足元を攻撃するこのモーションは中段+下段なのでガード不能なのだ

しゃがみAをガードさせたらチャンス。デンジャラススルを入力し……



前に歩いてボタンをポン。コマンド投げなのでくんに投げられるのだ

中間距離ではリーチの長い遠距離立ちCと遠距離立ちB・立ちのコンビネーションで牽制しつつ、相手の跳びこみを警戒しよう。ブリッツボールは硬いが長いので、牽制には使わない方が安全だ。しゃがみCはリーチが長いものの、跳びこまれると最悪なので多用できない。

跳びこみに反応できたフエニックススルが理想的だが、コマンドが長いので常に待って出すことは非常に厳しく、カイザークロウに化けることも多い。またフエニックススルは裏まわりの攻撃を当て身できないので防衛と攻撃の両方を要する。またフエニックススルは裏まわりの攻撃を当て身できないので防衛と攻撃の両方を要する。またフエニックススルは裏まわりの攻撃を当て身できないので防衛と攻撃の両方を要する。



このような後頭部を狙う攻撃は当てておきたい。画面左上に「3」が表示されている。

能とはいえない。

間が長いので、近距離でガードされると発生する早い反撃を警戒して、できるだけ先手を取って出せばチャンス。下方向に強い攻撃は外なら引つけて出せばチャンス。攻撃を空振りさせつつ相手の着地したところにヒットさせることができる。キャンセルでフエニックススルを出して、続けてしゃがみAを連続ヒットさせることで逆さ回避を回避できる。逆さ回避でも攻撃判定が上方向に出るので、悪くても相打ちにはなる。クラウザーは跳びこみをガードしてしまえば、弱攻撃の新生が速いために切り返すのが困難なので、できるだけ跳びこみは迎え撃つようにした。

間が長いので、近距離でガードされると発生する早い反撃を警戒して、できるだけ先手を取って出せばチャンス。下方向に強い攻撃は外なら引つけて出せばチャンス。攻撃を空振りさせつつ相手の着地したところにヒットさせることができる。キャンセルでフエニックススルを出して、続けてしゃがみAを連続ヒットさせることで逆さ回避を回避できる。逆さ回避でも攻撃判定が上方向に出るので、悪くても相打ちにはなる。クラウザーは跳びこみをガードしてしまえば、弱攻撃の新生が速いために切り返すのが困難なので、できるだけ跳びこみは迎え撃つようにした。

間が長いので、近距離でガードされると発生する早い反撃を警戒して、できるだけ先手を取って出せばチャンス。下方向に強い攻撃は外なら引つけて出せばチャンス。攻撃を空振りさせつつ相手の着地したところにヒットさせることができる。キャンセルでフエニックススルを出して、続けてしゃがみAを連続ヒットさせることで逆さ回避を回避できる。逆さ回避でも攻撃判定が上方向に出るので、悪くても相打ちにはなる。クラウザーは跳びこみをガードしてしまえば、弱攻撃の新生が速いために切り返すのが困難なので、できるだけ跳びこみは迎え撃つようにした。

対人戦攻略

間が長いので、近距離でガードされると発生する早い反撃を警戒して、できるだけ先手を取って出せばチャンス。下方向に強い攻撃は外なら引つけて出せばチャンス。攻撃を空振りさせつつ相手の着地したところにヒットさせることができる。キャンセルでフエニックススルを出して、続けてしゃがみAを連続ヒットさせることで逆さ回避を回避できる。逆さ回避でも攻撃判定が上方向に出るので、悪くても相打ちにはなる。クラウザーは跳びこみをガードしてしまえば、弱攻撃の新生が速いために切り返すのが困難なので、できるだけ跳びこみは迎え撃つようにした。

間が長いので、近距離でガードされると発生する早い反撃を警戒して、できるだけ先手を取って出せばチャンス。下方向に強い攻撃は外なら引つけて出せばチャンス。攻撃を空振りさせつつ相手の着地したところにヒットさせることができる。キャンセルでフエニックススルを出して、続けてしゃがみAを連続ヒットさせることで逆さ回避を回避できる。逆さ回避でも攻撃判定が上方向に出るので、悪くても相打ちにはなる。クラウザーは跳びこみをガードしてしまえば、弱攻撃の新生が速いために切り返すのが困難なので、できるだけ跳びこみは迎え撃つようにした。

間が長いので、近距離でガードされると発生する早い反撃を警戒して、できるだけ先手を取って出せばチャンス。下方向に強い攻撃は外なら引つけて出せばチャンス。攻撃を空振りさせつつ相手の着地したところにヒットさせることができる。キャンセルでフエニックススルを出して、続けてしゃがみAを連続ヒットさせることで逆さ回避を回避できる。逆さ回避でも攻撃判定が上方向に出るので、悪くても相打ちにはなる。クラウザーは跳びこみをガードしてしまえば、弱攻撃の新生が速いために切り返すのが困難なので、できるだけ跳びこみは迎え撃つようにした。

キャラ性能評価表

攻撃力

A

使いやすい

D

リーチ

B

総合

D

スピード

A

とにかく重い。硬直時間の長い技が多いためにラッシュをかけることが難しく、技の発生まで遅いものばかりなので、押さえこまれると切り返すのが一苦労。ブレイクショックも使えないので最低のE!

レフトマホーク反撃判定の瞬間。求ム使血時間減少!



TM

ついにラストステージ突入!!
難関突破に挑め!

SNK

電光石火NVS 発売中/98,000円

電光石火CDM 発売中/89,800円

電光石火CD 6月25日発売予定/6,800円

SS PS

277M アクション・シューティング

277M
アクションシューティング

開幕からいきなり難しい。
この攻略を読んで、ぜひ一登
で抜けて欲しい。

ステーション開始直後はフレイヤは無敵なので、これを利用しない手はない。

まず、スタートしたらBボ
タンを連打してバラシュート
を外し、すぐに右の足場にリ
ヤンプ。着地と同時にザコを
近距離攻撃で倒す。

そしてすぐに次の足場にジャンプし、バリケードの手前に着地しよう。ここまで無敵に時間中にたどり着ければ勝ちあとはこの位置でしゃがんでシヨットを連射していれば、すべてのザコを倒せるぞ。

スターの後、即こへ。すでに危なそうだが、安部補ツス

水中からミサイルが飛んでくる。間隔が短いのでキツいように見えるが、実はこのミサイルは先端部分にしか判定

ミッション攻略

かない。そのため、下半分に
めりこむようにジャンプする
とよけやすいぞ。

こんなにめりこん
 なんか笑えるよね

ポイント4

ので安全度がアップする。橋の終わりで、手榴弾を2、3個投げてから足場に登るといい。また、橋の手前の看板をショットで撃つと捕虜が出現する。

中ボス、アレン。前作のオニール軍曹の攻略法がほぼそのまま通用するぞ。今回はザコも同様に出現するが、さほど脅威ではないので無視。オスメのバターンは、アレンの真下から、ショットを常に上に乗っけるというもの。アレンの動きに合わせて常に真下をキープしていれば、アレンを投げてくる手榴弾にも当たらないぞ。

注意点は、画面端にいかないこと。手榴弾がよけられなくなることもあるし、アレングが下の段に降りてくることもあるからだ。

下から撃つといい。ザコの手榴弾にも一応注意しておこう

おけば、うまくザコを倒せる

死にたくなければ走れ！ (こんな
ネタ、誰も分かんか)

MISSION 6

愛をいま、信じていたい

POINT ①



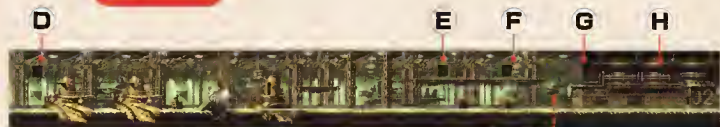
POINT ③

POINT ④

POINT ⑤

- ① 捕虜 × 1
- ② 捕虜 × 1
- ③ 捕虜 × 1

POINT ②



- ④ 弾薬補充
- ⑤ フレームショット
- ⑥ 弾薬補充
- ⑦ 捕虜 × 1
- ⑧ 百太郎

POINT ⑥

POINT ⑦



- ① 捕虜 × 2
- ② 捕虜 × 1

※ アレン死後のマシンガンは拾うとヘヴィマシンガンとなる。

ポイント5

足場が下る段になる。しかし、プレイヤーは下の段を進むことはできない。下にいるザコが撃つ弾に充分注意しよう。

ポイント6

敵基地の中、戦車を乗せたリフトが降りてくる場面では、すばやく画面右端までいき、上にショットを撃つ。リフトに乗っているザコを倒す。そのままリフトの下から戦車を破壊してしまおう。

ボスキャラクター攻略

宇宙人を乗せた UFO と戦うことになる。ストーリーの飛躍つづりが激しい。第1形態では、左の方にある建物の上に乗ると扱いやすい。

ボスの攻撃は3通り。

- ① 電撃発射
- ② 小型 UFO を出す
- ③ 紫色の弾を撃ちながら右から左へ移動
- ④ フレイヤーを狙っているで、横に移動してよける
- ⑤ 電撃を撃たれる寸前にジャンプ

ポイント7



すばやく破壊しないと戦車が降りてきてつぶされるぞ

ポイント8

宇宙人出現。近寄ると危険なので、遠くからショットで倒すのがセオリー。途中の捕虜を助けると、ショットガンアイテムが出るが、ここでは射撃距離が短いので、こゝでは取らない方がいい。

フするとおぼし。

②は、小型 UFO がレーザーを撃つてきて、かなりうかつらしい。なるべくショットで破壊していい。アイテムを出すこともあるしね。

とはいえ、あまのこにこだわるのも考えもの。小型 UFO は1〜2機までなら充分に対処できるが、3機以上出現させてしまうとさすがにキツイ。それに、小型 UFO を突進して画面端にいつめられるとレーザーが届いてしまえることがある。よって、数が少ない時を狙いながら、ボスへ撃ちこもう。

③は特に問題なし。

第2形態では、いまだに敵がた兵士や戦車を力を含わせて戦う。感動しすぎな。こゝでも小型 UFO がきこえる。数が多いため、ボスの攻撃よりも小型 UFO の撃墜に専念しよう。

兵士や戦車は弾の役割も果たしてくれる。危なくなったら彼らを盾にしてレーザーをよけよう。(鬼) ちなみに、しばらく待つていると現れるメタルスラップには乗らない方がよい。乗ると降りを繰り返して、ずっと無敵でいることもできるが、意味はない。

注意が必要なのは、色が濃いタイプと、上からふわふわ降りてくるタイプ。色が濃いタイプは、撃つ弾が青くて速い。しゃがんでショットを連射して対処しよう。上から降りてくるタイプは、着地す前に弾を撃つので、着地点には絶対立たないよう！

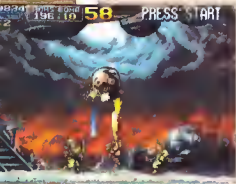


青い弾は速い。しゃがんでショットを連射して撃ち落とそう

小型 UFO が1機なら簡単。ボスに撃ちこむチャンスだ。

片っ端から殺していかないと本気でキツイ。ボスは3の次だ。

盾を持っている兵士は耐久力が高い。かばってもらおう



隠れ捕虜&アイテム一挙公開!

隠れ捕虜やアイテムを探すことは、メタスラのもう一つのお楽しみだ。君はもう全部見つけられたかな?

そこで、おさらいも含めて、これまでの全ステージの隠れ捕虜&アイテムのありかを一挙に紹介するぞ! (ちなみにステージ6に関しては7Pのマップを参照)

ステージ1



- ①バナナ×10
捕虜×2
- ②一文字百太郎

※ボスとの戦闘中、50秒後と100秒後にそれぞれ1人ずつ捕虜が出現。

ステージ2

まず遺跡に入る前に建っているフィニックスの左目を撃つと、白夜の涙、またはただの玉石の、どちらかがランダムで出現する。さらに、遺跡の入り口の裏手に撃つと捕虜が2人いるぞ。

遺跡内

- ①捕虜×1
- ②捕虜×1
- ③流砂の涙

ステージ3

ずっと先の機関車から出ている煙を撃とう。捕虜が3人いる。

- ①捕虜×3

※ボスとの戦闘中、30秒経過すると堀川園来、60秒後と90秒後にそれぞれ1人ずつ捕虜が出現。

塔

- ④流砂の涙
- ⑤ランプ
- ⑥熱砂の涙×3
(3個目はランダムで高得点)

※ボスとの戦闘中、60秒経過するとヘヴィマシンガンとロケットランチャーがランダムで降ってくる。

ステージ4

しばらく進むと、ザコ兵が出てくる場所がある。そこから下に降りたあたりに捕虜とアイテムが出現する。

- ①ダイエツ
壺
捕虜×2
一文字百太郎

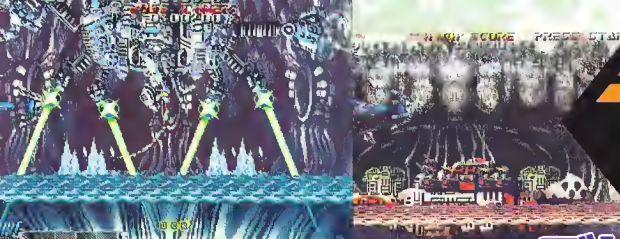
※ボスとの戦闘中、45秒経過すると3人まで捕虜が出現。

ステージ5

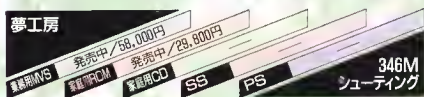
ミッション5のステージはアイテムの宝庫だ。一つ残らずゲットしよう! 町中の他、トンネル内にも捕虜がいる。まず1つ目は、5の看板がついている柱の手前で真上に撃とう。ここには捕虜が3人隠れている。2つ目はE-I-Tと0の看板との真ん中あたりの天井だ。ここにも3人捕虜がいる。最後はトンネルの一番奥の階段手前だ。

- ①ロケットランチャー
- ②かばん
- ③みっちゃんのお人形
- ④くまさん
- ⑤摩天楼の涙
- ⑥バナナ
- ⑦ワイルド肉
- ⑧バナナ
- ⑨ふた
- ⑩ふた
- ⑪手榴弾
- ⑫ヘヴィマシンガン
- ⑬にんじん
- ⑭手榴弾
- ⑮ねこ
- ⑯ロケットランチャー
- ⑰ふた
- ⑱捕虜×3
- ⑲りんご×5
- ⑳捕虜×3





得点換算システム& STAGE5攻略法紹介!!



ブレイジングスター

家庭用ROMも発売され、クリアした人も多いと思われるこのゲーム。ハイスコアを狙って精進している読者の方も多いんじゃないかな?

そこで今回は稼ぎ屋必見のボーナス得点の換算システムとSTAGE 5の攻略法を紹介するぞ!!

©YUMEKOB0 1998

攻略/DSP-たろりん

ランク決定表

各ステージクリア後のランクは以下の表1を元に決定される。

表1	スコア	死亡回数	クリアタイム	ランク
STAGE 1	350000以上	0以下	2' 20"以下	A(0)
	200000以上	1以下	2' 30"以下	B(1)
	100000以上	2以下	2' 40"以下	C(2)
	50000以上	3以下	2' 50"以下	D(3)
	5000未満	3より上	2' 50"より上	E(4)
STAGE 2	500000以上	1以下	3' 40"以下	A(0)
	300000以上	2以下	4' 00"以下	B(1)
	100000以上	4以下	4' 20"以下	C(2)
	80000以上	4より上	4' 40"より上	E(4)
	8000未満	4より上	4' 40"より上	E(4)
STAGE 3	450000以上	1以下	3' 50"以下	A(0)
	250000以上	2以下	4' 25"以下	B(1)
	150000以上	3以下	5' 00"以下	C(2)
	80000以上	4以下	5' 35"以下	D(3)
	8000未満	4より上	5' 35"より上	E(4)
STAGE 4	350000以上	2以下	4' 40"以下	A(0)
	250000以上	4以下	4' 10"以下	B(1)
	150000以上	6以下	4' 30"以下	C(2)
	150000未満	6より上	4' 50"以下	D(3)
	150000未満	6より上	4' 50"より上	E(4)
STAGE 5	600000以上	2以下	3' 35"以下	A(0)
	400000以上	4以下	4' 00"以下	B(1)
	200000以上	6以下	4' 20"以下	C(2)
	100000以上	8以下	4' 40"以下	D(3)
	100000未満	8より上	4' 40"より上	E(4)
STAGE 6	800000以上	3以下	7' 00"以下	A(0)
	800000以上	6以下	7' 20"以下	B(1)
	400000以上	9以下	7' 30"以下	C(2)
	200000以上	12以下	7' 40"以下	D(3)
	200000未満	12より上	7' 40"より上	E(4)
STAGE 7	400000以上	3以下	3' 30"以下	A(0)
	200000以上	5以下	5' 10"以下	B(1)
	100000以上	12以下	8' 45"以下	C(2)
	50000以上	18以下	8' 20"以下	D(3)
	50000未満	18より上	8' 20"より上	E(4)

※スコアは1ステージクリアした時のすべてのボーナスの合計に計算。

各ステージごとで表1に従い、スコア、死亡回数、クリアタイムの3要素について、ランクを算出。その合計(括弧内の数字の合計)を、表IIにあてはめて、各ステージごとのランクが決まる。

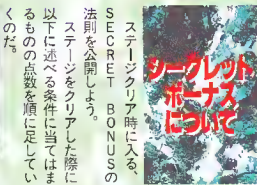
表II	合計	0~1	2~4	5~7	8~10	11~12
ランク	A	B	C	D	E	

TDP30に示される総合ランクは、各ステージのランクを合計して、進んだステージ数で割った数(小数点以下は四捨五入)を表1のランクの括弧内の数字にあてはめる(つまりは各面の合計の平均)。

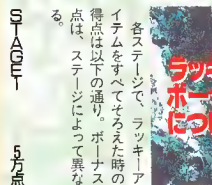
例) 5ステージまでのランクがそれぞれAABBCの場合。
(0+0+1+1+2)+5=Q.8 四捨五入して1=Bランクとなる。



ステージクリア後の得点表示画面。このあとランクが表示される。



※ここでいうランクは、クリア時に表示されるものではなく、ボス撃退時の点数に、ステージクリアボーナスが加算されたスコアにて、内部的に評価されたランクでそれぞれ点数が加算される。評価の仕方はクリア時と同じ(左)のランク決定表参照。



各ステージで、ラッキーアイテムをすべてそろえた時の得点は以下の通り、ボーナスは、ステージによって異なる。千点はいらない。

機体の倍率	倍率をかけた点数がSECRET BONUSになる。
ヘルバウト	4倍
ウィングス	1倍
アンビステイル	1倍
プロロス	8倍
DINO435	1倍
DINO436	1倍

STAGE 1	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4	STAGE 5	STAGE 6	STAGE 7
10万点	15万点	20万点	20万点	25万点	35万点	35万点

ボーナス得点換算システム紹介

STAGE5

ポイント1

ポイント2

ポイント3



ポイント4

ポイント5



STAGE5 攻略

峡谷に流れる川に沿って進む。緑きの要素が少なく、難易度も低いので、ただの通過点と思ってサクッとクリアしてしまおう。

ポイント①

赤いザコが前方から大量に出現。ステージ4でレイトアップエンジェルを取っていない場合は、ここで100倍のエンジェルが出るハズ。すかさず取

ポイント②

つて稼ぐべし。水中に出現する緑色の敵は、自機と縦のラインが合うとミサイルを発射する。ザコの攻撃の合間を見てラインを合わせにいき、ミサイルで稼いでやろう。

このレーザーはかなり速い。ボイジャーでも防げないぞ



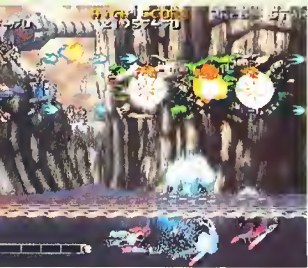
開幕のザコ群は問題ないだろう。赤い敵が撃つレーザーはかなり速いので、遠攻で破壊できなかつたら正面から逃げるように。

しばらくすると、水中から中ボスのロアック級潜水水艦が現れる。砲台

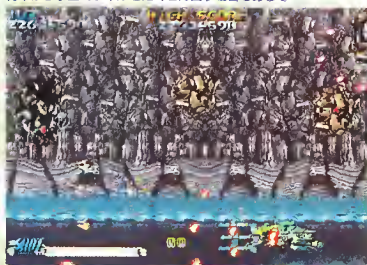
水中の紫の敵は、左にそと飛び上がるので注意しよう

あとは放つておこう。ここでは倒すことはできないのだ。

しばらく進んだあとにまた現れるので、その時が勝負だ。



背中から小型ミサイルをたくさん出す場合もあるぞ



ザコの数が多くので、エンジェルを取ればかなり稼げるぞ



TM
©SNK 1998

SNK
発売中
業務用CD
SS
PS
レース

オフロードマニアにはたまらない! ついに登場のハイパーネオジオ64ソフト『オフビートレーサー!』。

今回は、車種別性能評価によるオススメ車種紹介に加え、早速、初級ステージのポイント攻略だ。見事完全走破を目指せ!



「かんたん」よりは速い。ハンドルの利きもいいので、最初はこの車で操作感覚に慣れるといいかも。

かんたん

その名の通り、非常に扱いやすい。スピードは高いので、タイヤのグリップ力が高いので、ハンドルを切るだけでほとんどのコーナーが曲がり切れる。減速の必要もなし。しかし、当然ながら、いいタイムは狙えない。

かんたん

「ふつう」よりも最高速がかなり速い。加速性能も向上しているぞ。その代わり、タイヤが多少滑りやすくなっている。とはいえ、まったく悪い滑りにならないわけではない、少し練習すれば思いのままに操作できるようなるだろう。

「ふつう」で慣れたら、ぜひこの車種に挑戦してみよう。この車種だけにトランスミッションが4速ある(他は3速まで)。最高速はもちろん全車種中トップだ! しかし、タイヤの滑り方が尋常じゃない。レースゲームにかなり精通した人以外にはちょっとオススメできない。タイヤが滑る分、ドリフトが非常にしやすいので、ドリフト大好きなレースゲームマニアの人には使ってみよう。もちろん、究極タイムを目指す人なら、最終的にはこの車種を使うことになるぞ。

難しい

超ムズ!

初心者向け

上級者向け

車種別性能評価

初級ステージ

アジア(香港)

ポイント 4

2つ目のショートカット道。ゆるやかな右コーナーの終わり際に入り口がある。コーナーの手前からは死角になっていて、見逃しやすいので注意しよう。
二こに入るときは、かなり減速する必要がある。手前の右コーナーから続く1つのコーナーと考えるとよいぞ。右コーナーの手前でブレーキシフトダウンで減速。充分に減速したらハンドルを切り、ドリフト気味にクリアすべし。

ポイント 3

ゆるやかなS字コーナー。「難しい」では、後半の右コーナーは減速しないと曲がり切ることができない。アクセルをOFFにして、ゆっくりハンドルを右に切っていくといいぞ。
「超ムズ」では連続ドリフト。早めに切り返さないと、タイヤがグリップを取り戻さなくなるので注意しよう。

ポイント 5

後半でポイント2のショートカット道を抜けたあとの下り坂。ここは路面にコブがたくさんあるので、制御が難しい。
坂の終わりに右コーナーがあるので、アウトから進入するために車を左に寄せたくなるが、これはワナ。左にある大きなコブでジャンプしてしまい、その結果コーナーが曲がり切れなくなるぞ。ここは右に寄せてインベタ(急減速)で抜けるのが正解。

ポイント 2

第1コーナーのあとの上り坂。ここにはショートカット道が隠れているぞ。アウトから進入すると入りやすい。入り口は扉で封鎖されているが、気にせずに突っ込もう！
帰り道でも、もちろんショートカット道を使う。ジャンプした直後に入ることになるので、ジャンプ前に車の向きに注意しておこう。右を向いたままジャンプしてしまうと入りにくくなるぞ。

ポイント 1

第1コーナー。「かんたん」「ぶつ」ならは減速せずに曲がり切ることが可能。早めにハンドルを切りはじめるのがコツ。
「難しい」では、1周目は減速なし。2周目は少しだけ減速しよう。
「超ムズ」ではいきなりドリフトが必要。コーナー手前でブレーキを踏みつつハンドルを切り、すぐにアクセルON。慎重にカウンターステアを当てながら脱出すべし。

START/GOAL

ポイント 6

コースの最後はループ状のコーナー。最初のS字部分は初級コース最大の難所。
まず、左コーナーの手前でシフトダウンブレーキで急減速。タイミングよく左にハンドルを切る。曲がっている間にアクセルを踏んで少し加速し、次の右コーナーの手前でもう一度減速。そして、右にハンドルを切ると同時にまたアクセルを踏み、ドリフトでコーナーのインを突くべし。

月刊ネオジオフリーク
創刊3周年記念特別企画

今年も「ネオジオフリーク」
イラスト＆4コマスペシャル

NF人名&用語辞典 イラスト& 4コマスペシャル



●PN/葵そら (新潟県)



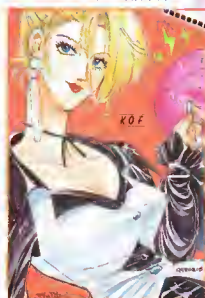
●PN/榎木津 壮 (群馬県)



●PN/床下深水 (東京都)



●PN/ばらスー (静岡県)



●PN/藤田たけな (富山県)



●PN/掛川さきと (神奈川県)



●PN/山ノ鼻 (千葉県)

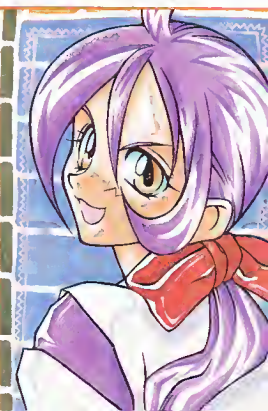


●PN/MILMIL (京都府)



●PN/砂河せん (東京都)

●PN/水三 等兵 (北海道)



【新井正信】 本誌第3代副編集長

章力やそのスピードはペーラン編集者をも凌駕する。N F編集部の最終秘密兵器。能力◎、企画力◎、実

集々たる「運剣魔女王」(生駒治男) 本誌連載コラムの静けさ。要法達(三宅 隆之) 能力Ⅱ 企画力Ⅱ、実務力Ⅱ 将来性Ⅱ (上原節子) 社生、社生たる本誌筆者。その温度な人柄により、優しい気分の「まみち」にいらるる。

能力〇、企動力〇、実務〇、将来性×
 一い友 N F 編集部に在籍
 自分の机の上に缶一本分もの
 事、企の発想には比類な
 事、企の発想には比類な

する女性犯罪者に、紛糾した大抵の「罪」がこたえている。通常言われる「美しい女性性」的な意味では一切なく、現況には遭遇していないもの、犯人は未だ不明。五十嵐、怒り収まる。――うしろめたさ）うしろめたさ）うしろめたさ）

「五十歳止書」昨年新年で入「和菓持子」本誌編集者たち事「NF」編集部では社した本誌編集者。毒舌な「奴隷募集中」発言で一部のたな順着にコレを感しているが、潜在能力の高さは超級熱狂的なマニアに支持されたはず。感している人々は、自前の間違えと怒るが、文かつての「女王様」も、最近分のしている事が分かってな

編集部内の暴露ネタが横行する恒例の企画。
今年も原稿担当者と各編集者との間で裏取引が行われ内容が調整されたが、それでもあふれるばかりの暴露ネタをすべて隠すのは不可能！
満3歳となった今回も最新情報満載だ!!

各編集者及びデザイナーの文末にある寸評の項目・略語の意味は次の通り。

能力＝一般的能力
企画力＝出版企画の着想
実務＝編集者は編集実務の能力
デザイナーはデザイン実務の能力
将来性＝今後の見通し
★＝むちゃくちゃいい
◎＝かなりいい
○＝何気にもいい
▲＝いいかも
△＝安定
×＝やばい...

本日のバッドトリップ



●PN／高桑院風樹（岡山県）



●PN／高条院風樹（岡山県）



●PN／なくも尚彦（奈良県）



●PN/なぐも尚彦(奈良県)

色はまだたまにだからいいけど、リムルルは自分のステージだからねえ…。もうちよつと暖かそうなカッコの方がいいかも。

どちらかというとこの兄弟、この手のネタが多そう。秀雷もカッコいいけど、秀崇の方がその手のお姉さま方に受けやすそうだからねえ。

まあそんなカタイこといわずに、出場してよ。人気もあるしね。ストーリーよりも、まず出ることが先決なんだから。

も編集部に寝ている人。一体、称、NF編集部では「壊れたい編集者が担当していてもいい家に帰るのが、いつ仕事デザインを直そう」「壊れたきつちり仕上げる事がほとんど。非常に信頼性が高く、文章を直そう」といったテ

いふ家に帰るのか。いつ仁孝が来るといふ事があるのか。いふことをするのが全く不明。ひよつと文章を直そう」といった態度。非常に信頼性が高く、かなり前から「クローン・ジェ

「新集」が「新集」といふ字を、
「家に帰るのか、いつ仕事を
するのかわからない。ひょつ
文章を書こう」といったテで
きつて仕上げる事がほとんど
ではないか。非常に信頼性が高く、か
らなから「グリーン・ジェ

●PN/佐々木歩(愛媛県)

で、良く毎月本が出せるねえ」と感心される事も多いが、本当に良く毎月本が出せる、と自分自身感心する事もしばしば。野中政広 コム 本誌連載コラム「へへ、愚かならね」執筆者の産廃、ギャル人気抜群に納得の、ナイス・スマイルの好青年、いつも情熱的な原稿とユニークな写真を送って下さって、本当にありがたうございます。

は行

「林田貴恵」 新刊と同時に、本誌第3代副編集長となる。女性として副編集長就任は初の快挙（？）といっても、N.F.は女性の方が優秀だから、むしろ当然？。そのセンスの良さは、入社当初から編集長も目玉していたという逸材だ。

能力Ⅱ 企画力Ⅱ 実務Ⅱ 将来性Ⅱ 「ビカチユ」 新種の万歩計（？）。

「二人暮らし」 一人で部屋を借りて生活する事。金銭的に足らないと思ふ事もあるけど、お金つって大変だし、故事とか洗濯だって大変だし、居心地が悪いものもあるけど、そう思った事が分かっていくから親元を離れちゃいけない。それを自分で勝手に家を出ておきながら、今みたいな「一人暮らしは親元よりいいわ」「一人暮らししてるとお金がかかるのよ」なんて言われると、私、社ほど苦しくない。でも普通

通の会社より仕事はハードで給料はちょっと安い。編集業務 編集の仕事の肉、頭脳より肉体を駆使する部分。N.F.編集部では、どちらかというところ、この方面に強い編集者が多い。

「ボケモノコソ」 本誌、勝保が毎週30箱ペースで購入する粉末ココア。しかし彼はそれを自分で、贈答家を出ておきながら「お金がない」と言っていて感心です。ああ、ばかばかしい。ばかばかしい。ばかばかしい。一人暮らししている者が、多数いる編集部で、15分以上もまわしてて部屋中をジョーインとさせてしまつた本誌、蒲地も、今年から友達と一緒に自宅を始めた。がんばれば蒲地。

「リョウの朝ごはん」 執筆中の作家、以前某ゲームメーカー、スクウェアにいたが、現在の本誌はケーセンの店長さん。コスプレニア。

「病気で休む事」 編集者では、片山がこれを良く利用している。どうやら病弱のタチらしい。お医者さんに行つた方がいいと思ふのだが、なおN.F.編集部では実際病気がない場合でも、扱いのよいか、本人の申請は「病欠」となっているのが一般的。『藤井のめはな』 本誌連載コラム、K.O.F.炎の不正劇、執筆中の漫画家、少女向け漫画雑誌「りぼん」編集長で、以前より連載しており、N.F.連載コミック史上1人、大野さんに次いで人目の本格プロ漫画家の起用となる。『電音の金社』 普通の会社の事。N.F.編集部は、普通の会社ほど苦しくない。でも普通

「まみたん」 本誌・上原の正式名称であると共に、N.F.編集部2台並んでいるDTP用マシンの呼称。右側、左側が、それぞれ「まみたん1号2号」となっている。名前の由来はサンソフトの育成エミュレーション「フォトンエッジ」と何か関係があるらしい。ちなみに、本誌編集者、脇田の隣にDTP用マシンの「脇田インテリパワ」と呼ばれている。ただし、その他の通信用やデータ管理用のマシンの名前はない。

「ボケモノコソ」 本誌、勝保が毎週30箱ペースで購入する粉末ココア。しかし彼はそれを自分で、贈答家を出ておきながら「お金がない」と言っていて感心です。ああ、ばかばかしい。ばかばかしい。ばかばかしい。一人暮らししている者が、多数いる編集部で、15分以上もまわしてて部屋中をジョーインとさせてしまつた本誌、蒲地も、今年から友達と一緒に自宅を始めた。がんばれば蒲地。

「リョウの朝ごはん」 執筆中の作家、以前某ゲームメーカー、スクウェアにいたが、現在の本誌はケーセンの店長さん。コスプレニア。

「病気で休む事」 編集者では、片山がこれを良く利用している。どうやら病弱のタチらしい。お医者さんに行つた方がいいと思ふのだが、なおN.F.編集部では実際病気がない場合でも、扱いのよいか、本人の申請は「病欠」となっているのが一般的。『藤井のめはな』 本誌連載コラム、K.O.F.炎の不正劇、執筆中の漫画家、少女向け漫画雑誌「りぼん」編集長で、以前より連載しており、N.F.連載コミック史上1人、大野さんに次いで人目の本格プロ漫画家の起用となる。『電音の金社』 普通の会社の事。N.F.編集部は、普通の会社ほど苦しくない。でも普通

通の会社より仕事はハードで給料はちょっと安い。編集業務 編集の仕事の肉、頭脳より肉体を駆使する部分。N.F.編集部では、どちらかというところ、この方面に強い編集者が多い。

ユキは見た



●PN/箭無軌産 (大阪府)

月華の変死



●PN/門崎涼 (広島県)

ボタン4つ同時押し



●PN/菊地裕一 (鹿児島県)

年下好きですか？



●PN/雪月夜から (香川県)

大人になつたお姉さんは、年下の少年が好きになるのでしょうか？ しんがって矢吹喜貴くんじゃないんだね、やつぱり！。

合、通常は面接時⑩、入社

「やる気」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

「や行」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

「や行」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

時⑨、半年後⑦、1年後③と徐々に減ってゆき、2年もすると全くなくなってしまう事がほとんど。いわゆる消滅時、毎日少しずつ使っていくので、しょうがないよつ

「や行」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

「や行」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

「や行」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

「わがまま」 私の母さん。ではなくてえ。N.F.なひびく。そんなのはつらい。『レクチャー』 講義・解説。『福田明美』 本誌デザイナー。しかしその正体は、デザイナー用鉛筆を盗み切った密着衣装。別名「歩く密着女王様」。体が弱いため、葉があたりば長時間戦えるが、葉があたりば長時間しか戦えない。しかも、一まめたん・上原と、その時給切りを守らないと、おしおきされちゃうゾ。

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

「や行」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

「や行」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

能力①〇、企画力②▲、実務①〇、将来性①★

「や行」

「安井邦彦」 本誌連載コラム「遊ばせ終わらだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時は、口で場所を求めのひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本誌にプロフェッショナルな声優らしいと思う。

「や行」 特定の事をやろうとする意欲。N.F.編集部の場合、通常は面接時⑩、入社

「運指」 編集部が占まり続けて太る現象。または実際にそれによって太った人の事。徹夜

侍魂の感想



●PN/Akihiro (大庭府)

鬼 出現



●PN/Ryoma (羅城水月斎)

対立



●PN/Kyomoto (點明規)

迷宮死変・〇〇



●PN/Kobayashi (小松辰吉)

メタルスラッグ2

設定原画&資料、開発Q&A

©SNK 1998

マルコ・ロッシ MARCO ROSSI



マルコ・ロッシ

ターマ・ロビン TARMA ROVING



優秀な軍人を父に持つ彼は、ジュニアハイスクールを卒業後、ただちに軍の特殊戦術戦闘員養成所に入る。20歳の時の大統領救出を機に正規軍P.F.部隊に配属、マルコと出会い、無二の親友となる。先の大戦では反攻作戦にマルコが選ばれたことを知り、自らもこれに志願。マルコとともに過酷な戦争を最後まで戦い抜いた。大戦後はマルコとともに昇進、大尉となった。

プライベートでは生真面目なマルコをおちょくって遊ぶことももしばしばだが、戦闘員としての彼には非常に敬意を払っている。カスタムバイク製作を趣味にしており、その腕前は職人師負け。モーデン大戦後は引退してバイク屋を開業するつもりだったが、上司の必死の説得で流れてしまった。

イタリア系のアメリカ人で、州立の工業系ハイスクールを経て、士官学校の特殊技術専門学校に進む。卒業後は、特殊部隊ベルグリッ・ファルコンズ（通称P.F.隊）の一員となった。過酷な訓練で知られる同隊でメキメキと頭角を現し、中尉としてリーダーを務めた。

モーデン元帥のクーデターでは、散り散りになった正規軍兵士をかき集めてP.F.隊を再結成。レジスタンス軍のリーダーとして自ら最前線に立ち、勇敢に戦い続けた。そして、親友ターマとのコンビでモーデンを葬り、世界に平和をもたらす殊勲者となった。この功績で現在は少佐にまで昇進している。

概ね温厚な性格であるが、友人や同僚を奪ったモーデン元帥に対しては激しい怒りをあらわにする。特殊部隊の腕利きエリートだが、趣味はコンピュータというインテリ。遊びで作ったウイルスのプログラムが誤って軍の中枢コンピュータに侵入してしまい、幾層ものセキュリティを破って最下層まで感染し、核ミサイルを発射しかけるという事件が起きたが、これは一生忘れられることのない彼の秘密である。

大戦終結から2年。

世界を破壊と混沌の淵に叩き込んだモーデン元帥のクーデターにより、正規軍の反攻作戦はすくすく進んでいる。鎮圧された。作戦成功の立て役者、マルコとターマは昇進。自分たちがもたらした平和を満喫しつつ、特殊部隊ベルグリッ・ファルコンズの再生に尽力していた。

そんなある日、マルコとターマは正規軍の参謀本部に召喚を受けた。モーデン一党の動きが最近活発化しているらしい。モーデン反乱軍の勢力はすでに根絶やしにされたが、正規軍上層部や各国政府の腐敗ぶりを唱えたモーデン元帥の主張には同調者が意外に多く、小規模な反抗反乱の類は散発的ながら絶えることはなかった。ところが、最近の反乱は組織化され、ますます計画的になつてきている。全世界の情報を総合的に分析した結果、それらの反乱は、ある大規模な作戦計画の存在を明確に示していた。そのような大作戦を立案実行できる人物は一人。

デビルバース・モーデン元帥。

2年の歳月をもってしても、モーデンの影を消し去ることはできなかったのか。しかし、いかにモーデンといえどもこんな短期間で度目のクーデターを準備するなどできない。ましてモーデンは生きていたのか。モーデンは生きて生きているとすれば、どの

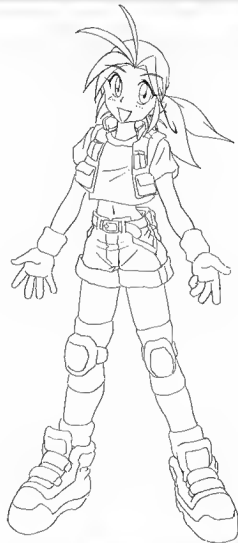
バックストーリー

PLAYER3

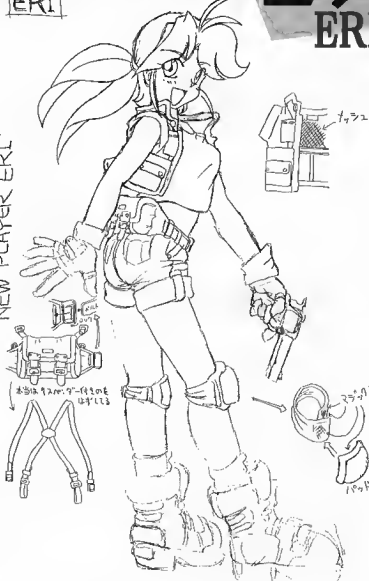
ERI

エリ・カサモト

ERI KASAMOTO



NEW PLAYER "ERI"



孤児で、生まれてまもなく教会の前に捨てられていた。名前は紙に書いて持たされていったらしい。

その後彼女は教会で育てられるが、物心がつく頃には教会を飛び出し、ボニーッシュでさばきとした性格と抜群の格闘センスで、たちまちストリートキッズのリーダーとなる。その戦闘力に目をつけた正規軍情報部が彼女をスカウト。スパイとしての英才教育を受けた一流エリートとして、数々の任務をこなしていった。しかし暗殺、謀略などあまりにも後味の悪い任務の連続に嫌気がさした彼女は、特殊工作部隊スパロースへ転属を志願。通常なら一顧だにされないところを、それまでの功績と優秀な能力を考慮され、特別に認められた。

以後、スパロースでは爆発物取り扱いのスペシャリストとして活躍。メンフィスの爆弾娘と異名をとった。



パンツのヨコ線所開けてます。



NEW PLAYER "ERI"



ような手段で、いつクーデターを開始するの。そして、こんな短期間でクーデターの準備を可能にした秘密は……?

マルコとタミー、第2次クーデターの勃発を未然に防ぐという秘密任務が与えられた。反逆軍の作戦、小人数の精鋭部隊で次々と高層ビルに、すべてを叩きつぶしてしまおうという過酷な作戦だ。当然、最高度の機密性が要求される。モーデン派に情報も告げないよう、彼らの上司ですら全貌を知らされることはない。そして何よりも、未だモーデンの影におびえる世界の人々を刺激しないように……

「モーデンが生きているなら、今度こそ息の根を止めてやる」意気こもる二人であったが、この任務には意外な付帯条件がついていた。情報局所属の特殊工作部隊、スパロースと共同作戦をおこなうこと。

P.F.部隊だけで片をつけるつもりでいた二人が反対したが、参謀本部は聞き入れてくれなかった。実戦部隊に対抗意識を燃やす情報局の意向や、上層部の対立などが複雑に絡み合った結果なのだが、マルコたちに分かるはずもない。結局うやむやのまま、將軍たちに押し切られてしまうのであった。

作戦当日。スパロースから2人の兵士がやってきた。エリとタミー。若い女性だ。「エリ・カサモト軍曹だ。エリでいいよ。」



NEW PLAYER 'Fio'



フィオ・ジェルミ FIO GERMI



NEW PLAYER 'FIO'

イタリアの富豪、ジェルミ家の1人娘。

ジェルミ家は代々軍人の系統で、フィオの父親も当然初子には丈夫な男の子を望んでいた。しかし難産の末産まれてきた子供は珠のような女の子。しかも母親は、それ以降子供を産めない体になってしまった。

後継者が女の子というのは、長いジェルミ家の歴史でもはじめてのことである。ジェルミ家の当主は軍人であるべしというしきたりのため、フィオは父親に際せられてしまった。

本来なら重要任務を課せられるレベルの兵士ではない。しかし、派手な名声を望む父親の工作により、スパローズに編入。事情をよく飲みこめないまま今回の任務につかされてしまった。

エリとは正反対の環境で、両親の愛を一身に受けて育った。おっとりした性格。大学ではカイロプラティックや鍼灸を学び、将来はスポーツドクターになりたいと考えている。

本名：相川留美 (RUMI AIKAWA)
性別：女
国籍：日本・京都府
職業：正規軍戦略情報局名誉兵長
誕生日：2012年1月18日
年齢：18歳
身長：157cm
体重：48kg
スリーサイズ：B82・W58・H84
血液型：A B型
趣味：1Dフォトシール交換
好きな食べ物：マネキンワッフル
好きなもの：行業にでかけること
嫌いなもの：動物
大切なもの：姉と散歩すること
特技：かけっこ、動体視力が高い、はやがわり
口癖：無生物を「さん」づけで呼ぶ

前大戦では誤って前線に配置されてしまった相川名誉兵長だったが、軍からの退役の勧めを断って情報局に在籍、今回も先行補給部隊の一員となって作戦に参加した。運びきれないほどの補給物資を背負って最前線の兵士を支援しようとするが、やや方向音痴の傾向があり、作戦に参加した兵士からも「出た鬼没」と評されている。



Rumi Aikawa



相川留美
AIKAWA RUMI

Rumi Aikawa



相川留美 RUMI AIKAWA

開発Q&A

Q1...『メタルスラッグ2』の基本コンセプトやセールのポイントをお聞かせください。

A...基本コンセプトは、操作系などは前作を踏襲しつつ、さらにスクリーンアップした感じにすることです。前作と比べて目で遠い分る画面作りをするために、敵キャラを意表をついたものにするのは初期段階で決まっています。

セールスポイントは、乗り物や自機キャラ、敵や変身など、新たに追加された楽しいアクションと意表をつく展開です。

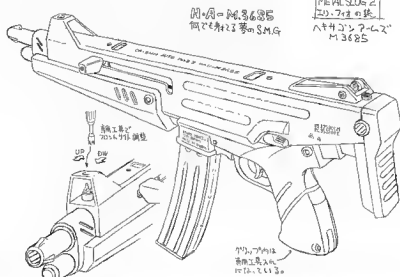
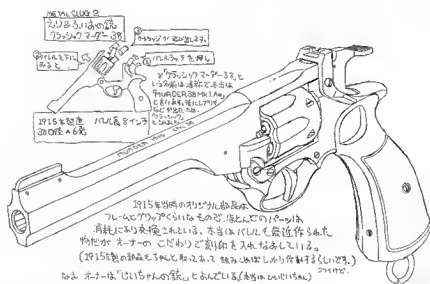
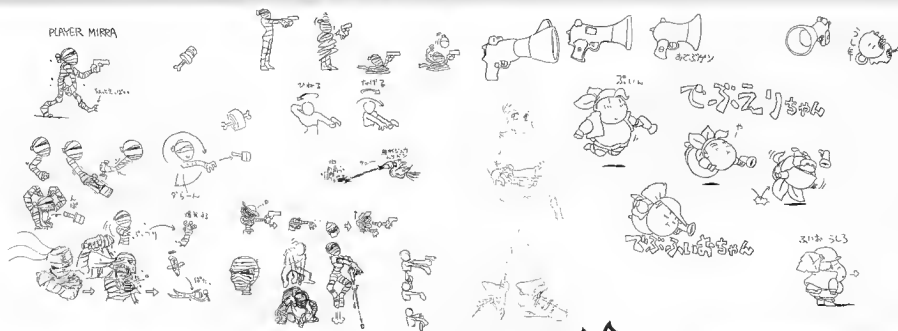
Q2...ぱつと見た目、画面構成は基本的な前作と大きな違いはないようですが、何かこ

「あ、えっ、前大戦の英雄お2人にお会いできて光栄です。スパローズのフィオリナ・ジェルミ、等重です。こんな大規模な作戦は初めてですが、わたしは大丈夫です。がんばります。よろしくお願います」

「おお、いいマルコ、こんなお嬢さんたちと一緒にドンパンチャらかすのかよ」

「今さら何をいって。時間だ。作戦開始」

こうして、クーデター鎮圧作戦は発動された。マルコたちは第2次フリデラーを未然に防ぐことができるのか。本当にモーデンは生きているのか。そして、反逆軍の恐ろしい秘密とは、今度も戦争だ！



一文字百太郎

わざと敵の捕虜となって潜行している
正規軍の特殊工作員。助け出すと、プ
レイヤーに随伴して強力な攻撃を展開
するぞ

ゲーム上で使われている武器には、実はこんなに細かい設定があるのだ。変身した際のアクションも色々と考えられていたのが分かる。ちゅーか、ムチャクチャかわいいんですけど♡



算加點得

相川留美



だわりのようなものがあるの
でしようか？

A・前作の時、敵や自機キャラが見やすいように配慮して作ったもので、特に新たに表示しなければならぬ要素でもないののでそのままになっています。別に画面構成そのものにはこだわりはありません。

Q3..新たに乗り物アイテムがいくつか登場しますが、ボツになった乗り物アイテム案とかはありますか？

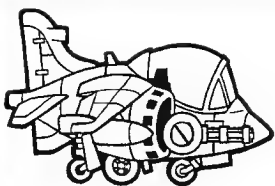
「A・乗り物アイテムのアイデアは、マジなものから冗談までたくさん出されました。結構最後まであったのが「機スラック」。オフィスビルの中で戦闘するステージで登場する予定でしたが、そんなシーンを自体なくなったので同時にホツになりました。あと、画面一杯の大きさを「恐電スラック」。

Q4...設定原画のキャラクターイラストと、実際のゲームのキャラクターセレクト時にはかなり差がありますが、これには何か理由が？

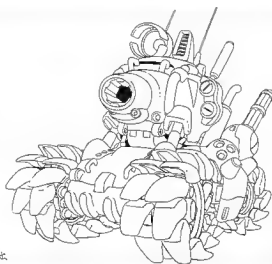
A...デザイナーさんの話ではみなさんを驚かそうと狙ったそうです。

Q5. キヤラクターのアクシヨンの細かさには驚かされませんが、あそこまでこだわっている理由は？

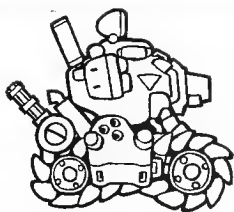
A・ポリゴン全盛の時代なので、これくらいやらないとみなさんに喜んでもらえないので。



SV-F07V
スラックフライヤー

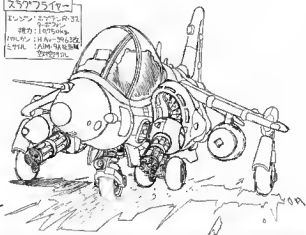


TITLE:

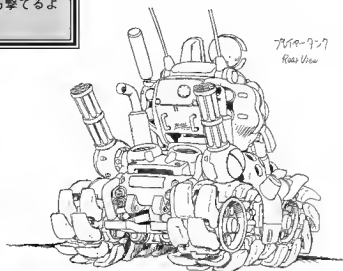
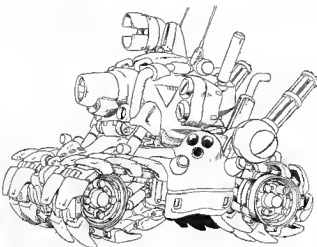


SV-001/II
X7ILスラック

前作から続投することになった正規軍の時期力戦車。主砲の換装により通常弾に加えて徹甲弾も撃てるようになり、機動性はさらに向上している。

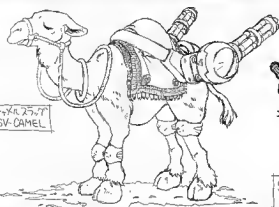


SV-F97V
スワッチャー
エンジン: スワッチャー R-32
9-2750
出力: 10750kg
燃料タンク: H-A-99622
サイズ: A1M-94822
2000000



7914-7-7
Road View

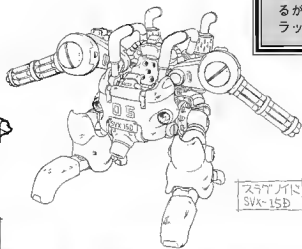
中近東に潜伏した正規軍作業員が現地調達できる物資をもって意圖用意したラダグ。キャノン砲こそ装備していないものの、メタルスラッグと同機能のバルカン砲を装備しており、その砂漠なれた動きで戦場を駆け抜ける。唯一装甲を持たない乗り物で、プレイヤーはこれにむき出し状態で騎乗することになるので扱いには注意が必要



SV-CAMEL



SV-CAMEL
キャメル スラック



スリット
SVX-15D



SVX-15D
スラグノイド

正規軍陸上部が試作開発中の二足歩行戦車。両腕にバルカン砲、腰部にキャノン砲を装備しており、二足歩行の制御には不満が残るが、段差のある地形においてはメタルスラッグを上まわる踏破性をみせる

A・マルコとターマは、腕を確かなら、と別に気にはしていないようですが、今回行動をとる本当の理由については、気に入らないものはあるようです。

Q9、マルコとターマは新登場のエリとフィオのことをどう思っているのでしょうか？

また、逆にエリとフィオはマルコとターマのことをどう思っているのでしょうか？

A、メーカーなどははっきりしませんが、ゆったり乗れるアメリカンタイプのようなです。当然、彼自身の手によってかなりの改造や装飾が施されていると予想されます。

Q8、ターマの乗用しているバイクは何ですか？

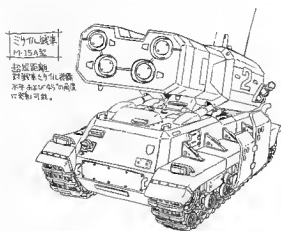
A..もっぱら家にこもって使うのがメインのため、デスクトップタイプしか持っていないようです。自分の求めるスペックのものがないので自分で組み上げたものらしいです。

Q7、マルコの使っているパソコンのメーカー、スペックなどを教えてください。

A「これらみなさんの意表を
ついて、いい意味でバニクつ
てもらうため。その時はバニ
ックになっても。あとから握
り返って面白かったなと思っ
ていただけたら幸いです。

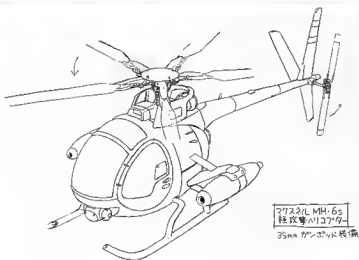
Q6、今回キャラクターはミイラになったり、デブになったりしますが、あれらを採用した理由は？

▶メタルスラッグ2 設定原画&資料、開発Q&A



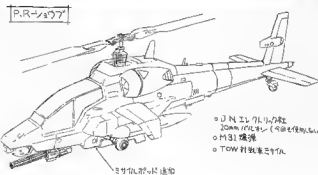
三ツ山線車
M.15A型

超短距離
対戦車と三ツ山線車
が平気で45°の角度
に斜めに可動

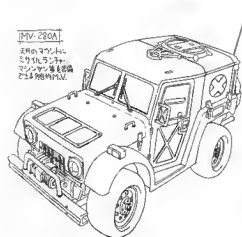


マクスネル MH-6s
経政専ハコワター
35mm ガンホド機備

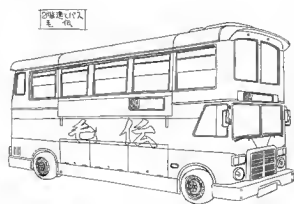
敵が使っている乗り物から、道に止まっている車まで実に細かく設定がされている。こんなに丁寧に作られているんだから、面白いはずだね



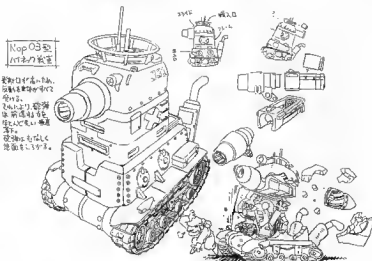
P.R-4357



IMV-280A



2階建でバス



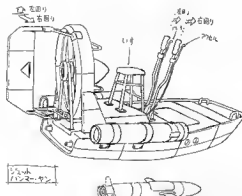
Nov 03 20

愛知の中心地である
名古屋は、東海地方の中心地として
受ける。
それにより、名古屋
は、東海地方の色を
帯びていく。東海
地方。
名古屋は、色をなくして
他国になる。

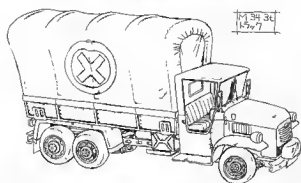


フライング・ダウエル
イー・ビー

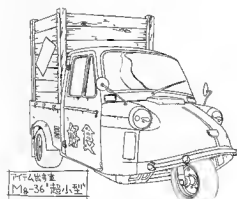
機体材質の変更とフライバイワイヤーの導入により、操縦性が向上している。外見の主要な特長に①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿㏀㏁㏂㏃㏄㏅㏆㏇㏈㏉㏊㏋㏌㏍㏎㏏㏐㏑㏒㏓㏔㏕㏖㏗㏘㏙㏚㏛㏜㏝㏞㏟㏠㏡㏢㏣㏤㏥㏦㏧㏨㏩㏪㏫㏬㏭㏮㏯㏰㏱㏲㏳㏴㏵㏶㏷㏸㏹㏺㏻㏼㏽㏾㏿㐀㐁㐂㐃㐄㐅㐆㐇㐈㐉㐊㐋㐌㐍㐎㐏㐐㐑㐒㐓㐔㐕㐖㐗㐘㐙㐚㐛㐜㐝㐞㐟㐠㐡㐢㐣㐤㐥㐦㐧㐨㐩㐪㐫㐬㐭㐮㐯㐰㐱㐲㐳㐴㐵㐶㐷㐸㐹㐺㐻㐼㐽㐾㐿㑀㑁㑂㑃㑄㑅㑆㑇㑈㑉㑊㑋㑌㑍㑎㑏㑐㑑㑒㑓㑔㑕㑖㑗㑘㑙㑚㑛㑜㑝㑞㑟㑠㑡㑢㑣㑤㑥㑦㑧㑨㑩㑪㑫㑬㑭㑮㑯㑰㑱㑲㑳㑴㑵㑶㑷㑸㑹㑺㑻㑼㑽㑾㑿㒀㒁㒂㒃㒄㒅㒆㒇㒈㒉㒊㒋㒌㒍㒎㒏㒐㒑㒒㒓㒔㒕㒖㒗㒘㒙㒚㒛㒜㒝㒞㒟㒠㒡㒢㒣㒤㒥㒦㒧㒨㒩㒪㒫㒬㒭㒮㒯㒰㒱㒲㒳㒴㒵㒶㒷㒸㒹㒺㒻㒼㒽㒾㒿㓀㓁㓂㓃㓄㓅㓆㓇㓈㓉㓊㓋㓌㓍㓎㓏㓐㓑㓒㓓㓔㓕㓖㓗㓘㓙㓚㓛㓜㓝㓞㓟㓠㓡㓢㓣㓤㓥㓦㓧㓨㓩㓪㓫㓬㓭㓮㓯㓰㓱㓲㓳㓴㓵㓶㓷㓸㓹㓺㓻㓼㓽㓾㓿㔀㔁㔂㔃㔄㔅㔆㔇㔈㔉㔊㔋㔌㔍㔎㔏㔐㔑㔒㔓㔔㔕㔖㔗㔘㔙㔚㔛㔜㔝㔞㔟㔠㔡㔢㔣㔤㔥㔦㔧㔨㔩㔪㔫㔬㔭㔮㔯㔰㔱㔲㔳㔴㔵㔶㔷㔸㔹㔺㔻㔼㔽㔾㔿㕀㕁㕂㕃㕄㕅㕆㕇㕈㕉㕊㕋㕌㕍㕎㕏㕐㕑㕒㕓㕔㕕㕖㕗㕘㕙㕚㕛㕜㕝㕞㕟㕠㕡㕢㕣㕤㕥㕦㕧㕨㕩㕪㕫㕬㕭㕮㕯㕰㕱㕲㕳㕴㕵㕶㕷㕸㕹㕺㕻㕼㕽㕾㕿㖀㖁㖂㖃㖄㖅㖆㖇㖈㖉㖊㖋㖌㖍㖎㖏㖐㖑㖒㖓㖔㖕㖖㖗㖘㖙㖚㖛㖜㖝㖞㖟㖠㖡㖢㖣㖤㖥㖦㖧㖨㖩㖪㖫㖬㖭㖮㖯㖰㖱㖲㖳㖴㖵㖶㖷㖸㖹㖺㖻㖼㖽㖾㖿㗀㗁㗂㗃㗄㗅㗆㗇㗈㗉㗊㗋㗌㗍㗎㗏㗐㗑㗒㗓㗔㗕㗖㗗㗘㗙㗚㗛㗜㗝㗞㗟㗠㗡㗢㗣㗤㗥㗦㗧㗨㗩㗪㗫㗬㗭㗮㗯㗰㗱㗲㗳㗴㗵㗶㗷㗸㗹㗺㗻㗼㗽㗾㗿㘀㘁㘂㘃㘄㘅㘆㘇㘈㘉㘊㘋㘌㘍㘎㘏㘐㘑㘒㘓㘔㘕㘖㘗㘘㘙㘚㘛㘜㘝㘞㘟㘠㘡㘢㘣㘤㘥㘦㘧㘨㘩㘪㘫㘬㘭㘮㘯㘰㘱㘲㘳㘴㘵㘶㘷㘸㘹㘺㘻㘼㘽㘾㘿㙀㙁㙂㙃㙄㙅㙆㙇㙈㙉㙊㙋㙌㙍㙎㙏㙐㙑㙒㙓㙔㙕㙖㙗㙘㙙㙚㙛㙜㙝㙞㙟㙠㙡㙢㙣㙤㙥㙦㙧㙨㙩㙪㙫㙬㙭㙮㙯㙰㙱㙲㙳㙴㙵㙶㙷㙸㙹㙺㙻㙼㙽㙾㙿㚀㚁㚂㚃㚄㚅㚆㚇㚈㚉㚊㚋㚌㚍㚎㚏㚐㚑㚒㚓㚔㚕㚖㚗㚘㚙㚚㚛㚜㚝㚞㚟㚠㚡㚢㚣㚤㚥㚦㚧㚨㚩㚪㚫㚬㚭㚮㚯㚰㚱㚲㚳㚴㚵㚶㚷㚸㚹㚺㚻㚼㚽㚾㚿㜀㜁㜂㜃㜄㜅㜆㜇㜈㜉㜊㜋㜌㜍㜎㜏㜐㜑㜒㜓㜔㜕㜖㜗㜘㜙㜚㜛㜜㜝㜞㜟㜠㜡㜢㜣㜤㜥㜦㜧㜨㜩㜪㜫㜬㜭㜮㜯㜰㜱㜲㜳㜴㜵㜶㜷㜸㜹㜺㜻㜼㜽㜾㜿㝀㝁㝂㝃㝄㝅㝆㝇㝈㝉㝊㝋㝌㝍㝎㝏㝐㝑㝒㝓㝔㝕㝖㝗㝘㝙㝚㝛㝜㝝㝞㝟㝠㝡㝢㝣㝤㝥㝦㝧㝨㝩㝪㝫㝬㝭㝮㝯㝰㝱㝲㝳㝴㝵㝶㝷㝸㝹㝺㝻㝼㝽㝾㝿㞀㞁㞂㞃㞄㞅㞆㞇㞈㞉㞊㞋㞌㞍㞎㞏㞐㞑㞒㞓㞔㞕㞖㞗㞘㞙㞚㞛㞜㞝㞞㞟㞠㞡㞢㞣㞤㞥㞦㞧㞨㞩㞪㞫㞬㞭㞮㞯㞰㞱㞲㞳㞴㞵㞶㞷㞸㞹㞺㞻㞼㞽㞾㞿㟀㟁㟂㟃㟄㟅㟆㟇㟈㟉㟊㟋㟌㟍㟎㟏㟐㟑㟒㟓㟔㟕㟖㟗㟘㟙㟚㟛㟜㟝㟞㟟㟠㟡㟢㟣㟤㟥㟦㟧㟨㟩㟪㟫㟬㟭㟮㟯㟰㟱㟲㟳㟴㟵㟶㟷㟸㟹㟺㟻㟼㟽㟾㟿㠀㠁㠂㠃㠄㠅㠆㠇㠈㠉㠊㠋㠌㠍㠎㠏㠐㠑㠒㠓㠔㠕㠖㠗㠘㠙㠚㠛㠜㠝㠞㠟㠠㠡㠢㠣㠤㠥㠦㠧㠨㠩㠪㠫㠬㠭㠮㠯㠰㠱㠲㠳㠴㠵㠶㠷㠸㠹㠺㠻㠼㠽㠾㠿㡀㡁㡂㡃㡄㡅㡆㡇㡈㡉㡊㡋㡌㡍㡎㡏㡐㡑㡒㡓㡔㡕㡖㡗㡘㡙㡚㡛㡜㡝㡞㡟㡠㡡㡢㡣㡤㡥㡦㡧㡨㡩㡪㡫㡬㡭㡮㡯㡰㡱㡲㡳㡴㡵㡶㡷㡸㡹㡺㡻㡼㡽㡾㡿㢀㢁㢂㢃㢄㢅㢆㢇㢈㢉㢊㢋㢌㢍㢎㢏㢐㢑㢒㢓㢔㢕㢖㢗㢘㢙㢚㢛㢜㢝㢞㢟㢠㢡㢢㢣㢤㢥㢦㢧㢨㢩㢪㢫㢬㢭㢮㢯㢰㢱㢲㢳㢴㢵㢶㢷㢸㢹㢺㢻㢼㢽㢾㢿㣀㣁㣂㣃㣄㣅㣆㣇㣈㣉㣊㣋㣌㣍㣎㣏㣐㣑㣒㣓㣔㣕㣖㣗㣘㣙㣚㣛㣜㣝㣞㣟㣠㣡㣢㣣㣤㣥㣦㣧㣨㣩㣪㣫㣬㣭㣮㣯㣰㣱㣲㣳㣴㣵㣶㣷㣸㣹㣺㣻㣼㣽㣾㣿㤀㤁㤂㤃㤄㤅㤆㤇㤈㤉㤊㤋㤌㤍㤎㤏㤐㤑㤒㤓㤔㤕㤖㤗㤘㤙㤚㤛㤜㤝㤞㤟



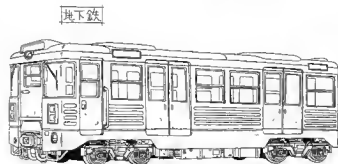
1/2 vk
(1-2-4)



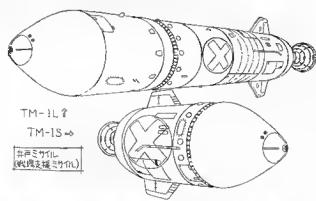
M 34 3t



Mg-36 超小型



地下鉄



TM-31.2

TM-1S \Rightarrow

井戸ミサイル
(戦艦支援ミサイル)

てはマルコとターマはかなりの上官にあたるのでやはり緊張は隠せないようです。

Q10…新キャラ、エリのものに自分の運転でき
乗り物に乗ることとあり
が、何か過去にいやなで
とがあったのでしょうか？

A・以前、エリと友人でバクの2人乗りをしていた。運転していた友人が転倒したため。それ以来、他人が運する乗り物に乗ると「こい事故るかも」という不安でが氣じゃなくなるようです。

Q11..新キャラ、フィオの特技に整体とありますが、それに興味をもったきっかけは何ですか？

A・スポーツドクターを志して大学に進み、そこで鍼灸整体も学んだようです。

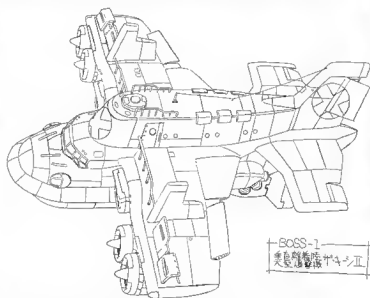
規軍スパローズに所属して
います。お互いに面識はあり
ますか？

A・・・スバローズは総勢20人の隊員で構成された組織で、お互いに面識はあります。ただ今回の任務にあたるまで、特に話をするようなこともなかったようです。

Q13.. 新たに登場した助っ人キャラ、一文字百太郎。彼は一体何者ですか？ 特殊工作員らしいですが、何やらすごい技を使っているようなので……。

A...ゲーム中に登場する捕虜

MISSION 1 BOSS 垂直離着陸大型爆撃機ザ・キーンII



BOSS-1
垂直離着陸大型爆撃機ザ・キーンII

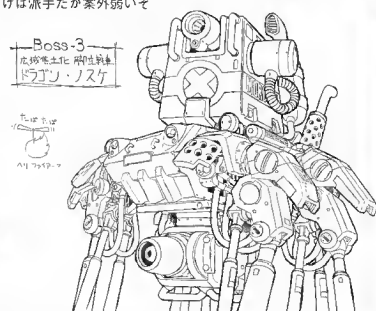
MISSION 2 BOSS 超弩級岩盤掘削機械アッシ・ネロ



BOSS-2
超弩級岩盤掘削機アッシ・ネロ

下からの極太レーザーや突進攻撃がプレイヤーの恐怖をそそる。ボスを倒した直後も…

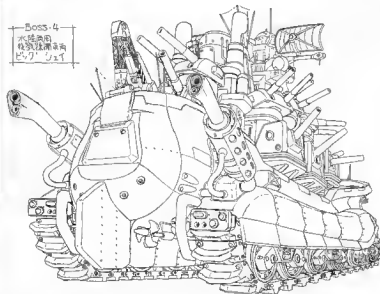
MISSION 3 BOSS 広域焦土化脚立戦車ドラゴン・ノスケ



BOSS-3
広域焦土化脚立戦車ドラゴン・ノスケ

頭上からザコをばらまき、炎を吐き出す大型爆撃機。見かけは派手だが案外弱い

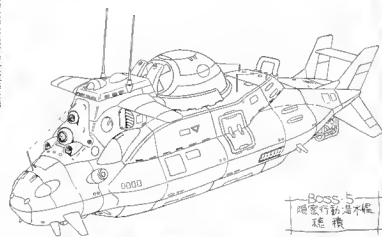
MISSION 4 BOSS 水陸両用殺戮戦車両ビック・シェイ



BOSS-4
水陸両用殺戮戦車両ビック・シェイ

某宇宙戦艦を思わせるフォルムの地上を走る巨大戦艦。主砲はただの大きな弾ですが

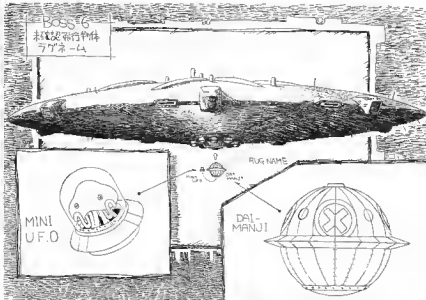
MISSION 5 BOSS 隠密行動潜水艦・穂積



BOSS-5
隠密行動潜水艦・穂積

4本脚で移動する巨大戦車。下に潜りこむとつぶされるので要注意!

MISSION 6 BOSS 未確認飛行物体フグネーム



BOSS-6
未確認飛行物体フグネーム

不思議なステージをクリアしたあとに現れるラストボス。ぜひ実際に自分で見てほしい

の一部はわざと敵に捕まって潜入している作業員ですが、一文字百太郎もその1人。かなりの凄腕で、その破え抜かれた体は鋼のごとく、体内で練った「一気」を放出して敵を攻撃する技まで身につけています。通常の作業員は戦闘に参加するところまではませんが、一文字百太郎はその技を駆使してマルコたちを援護してくれます。

Q14・特殊工作部隊スバローとはどんな部隊ですか？
今回の任務にこの部隊と共同作戦を行うことが条件になった理由は？

A・正規軍戦術情報局は実戦をともなう諜報活動を主な任務とする組織で、その管轄下のいくつかある突撃部隊の1つが、女性だけだ組織されたスバローです。マルコたちは正規軍陸上部管轄している特殊部隊P.F.隊に所属しているわけですが、戦術情報局は陸上部に対抗意識を持っており、派手な美観をあげるため上層部に取りつたのです。くだらない方をすれば「おまえらだけにいいことがこせるか」といったところでしょうか。

Q15・モディン元帥はどうやってこんなに早くクイーターを起こす準備ができたのでしょうか？ また、今回の彼の目的は？

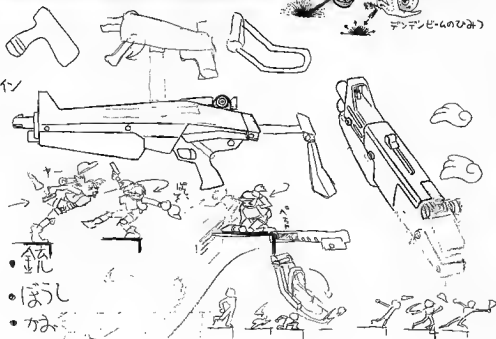
A・モディン革命軍は前回の作戦の失敗でその戦力の大半を失っており、その立て直しは完全ではありません。今回のクイーターはまだ準備段階

MTT カヤン ラフ
その1



その他もろもろのラフ。原画の方の遊び心がそこかしこに描きこまれていて、見ていて楽しい。この作品に対する開発者の愛がひしひしと感じられますな

NEW
PLAYER
GUN
ラフデザイン



出現!!
怒り砲男!

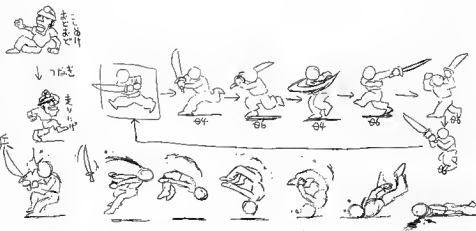
70レター-怒り砲男 ラフ



100-
ラフ

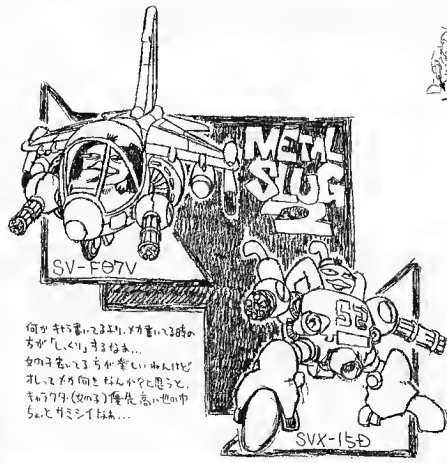
どげきアツテ

アツテ
デウス
だす。



お前がやれどげきアツテ おれがこの手どげきアツテ 120

刑事落





3月16日~4月15日

1、2位ともに
『月華』がゲット!
移植版の方では
最新作が1位に!!

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

1	～幕末浪漫～ 月華の剣士 CD	タイムアタックモードがない代わりに、 サバイバルモードが追加されている。 体力ゲージ1本で何人倒せるかな?	5,672P '98.3.26発売
2	～幕末浪漫～ 月華の剣士 ROM	制限時間内に何人倒せるかを競う、 タイムアタックモード。NF3・4月号 を参照すれば、40人斬りは楽勝かも!?	3,177P '98.1.28発売
3	メタルスラッグ2 ROM	家庭用ならではのオプションでは、難 易度は4段階から選択、残り人数は5 人まで増やせるぞ。クリアを目指す。	2,913P '98.4.2発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		'97.10.30 発売 798P
5	ブレイジングスター ROM		'98.2.26 発売 537P
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM		'97.9.25 発売 225P
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		'97.3.30 発売 178P
8	得点王3 CD		'95.6.23 発売 135P
9	ビューポイント CD		'95.2.25 発売 119P
10	餓狼伝説3 CD		'95.4.28 発売 108P

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都神田 3-14-10 ソフマップビル
TEL 03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 TEL 06-634-4020
4号店 TEL 06-634-5820
7号店 TEL 06-634-2076

〈あくくとグループ〉

ファミコンランドー宮本店
愛知県一宮市富士 3丁目1-5
TEL 0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉

カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小宮 4-10-4 J MビルF
TEL 03-5680-5290
他、加盟店76店舗
ご協力していただいた販売店は以上の
通りです。

協力店の紹介

PS版TOP5

1	サムライスピリッツ剣客指南バック 563 P '97.3.26 発売
2	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル 521 P '97.12.25 発売
3	マジカルドロップⅢ 242 P '97.10.31 発売
4	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 147 P '97.6.27 発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 115 P '97.7.4 発売

SS版TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 625 P '97.3.26 発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル 421 P '97.12.23 発売
3	サムライスピリッツ天草降臨 289 P '97.10.2 発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 160 P '96.12.31 発売
5	ディンクルスターズブライツ 157 P '97.12.18 発売

今月のソフト人気ベスト10

順位 (前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (2)	～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘 アクション	936 P
2位 (1)	ザ・キング・オブ・ ファイターズ'97	SNK	格闘 アクション	680 P
3位 (4)	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘 アクション	448 P
4位 (3)	リアルバウト 餓狼伝説	SNK	格闘 アクション	384 P
5位 (6)	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘 アクション	352 P
6位 (5)	ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96	SNK	格闘 アクション	184 P
7位 (一)	ザ・キング・オブ・ ファイターズ'95	SNK	格闘 アクション	167 P
8位 (8)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	161 P
8位 (一)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘 アクション	152 P
10位 (一)	メタルスラッグ2	SNK	アクション シューティング	128 P



ついにトップの座に輝いた「月華」。人気がすごいのだ。

総評

今月は集計するのが大変なくらい、おハガキがいっぱい届きました！ポイント数を見ていただければ分かるように、いつもより大幅に増えています。アツイみんな！本当に、いつもありがとうございます。

そして今月の1位は、何と「月華の剣士」が獲得いたしました！ポイント数も2位

2月『月華の剣士』が1位に差をつけて
『F'97』を約13倍上まわっていますし、文句のつけようありません。これもファンみなさんの応援の成果ですね。しかし「KOF」の『餓狼』の人気もあなどれないので、次号以降どうなっていくかが気になるそうです。ファンの方は、さらなる応援を！

「KOF'97」は前述の通り、惜しくも2位にダウンして、まだまだ人気は高いので、逆転劇もあり得るかも？
3、4位と5、6位もそれぞれが入れ替わり、「RBS P」「天サム」が1ランクアップ、「RB」「F'96」が1ランクダウンしています。このあたりはもうずっと、新作10の常連ですね。新作も増えていますが、人気をキープしてもらいたいものです。
その新作「RB」は9位に、10位には「メタルスラッグ2」が初登場しました！注目。餓狼シリーズ最新作

「RB」と、プレイしやすくて楽しめる「メタルスラッグ2」これからは無が伸びそうに期待しています。
累計では、「ブレijing スター」が初登場で41位にランクインしました。月間ベスト10では惜しくも毎回ランク外なのですが、差に票を伸ばしています。
他の作品も、ランク外だからとあきらめないで、好きなゲームがあったらどんどん投票してくださいね。



「RB」は、プレイしやすくて楽しめる「メタルスラッグ2」これからは無が伸びそうに期待しています。

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!!
どんどん投票してお気に入りのソフトのランクを上げよう！

ネオジストピックス

ラジオ番組

大好評『ネオ・ラ・ジオ』

リニューアルして再登場!!

毎日放送ラジオで大好評放送中のラジオ番組「S・N・K」一撃! ネオ・ラ・ジオが、今春リニューアルしたぞ!
「ネオ・ラ・ジオ」は、北野誠、長寿博、そして新バリーソナリテの佐藤仁美が繰り広げる爆笑トークがウリ。S・N・K最新情報の他、お笑いや流行、女子プロレスなど、内容はかなり幅広いぞ。
コーナーも「新し、生まれ変わった」「ネオ・ラ・ジオ」を、これからの応援しよう!
このたびのリニューアルにあたって、バリーソナリテの方々にコメントをいただいた。きたぞ。要チェックだ!
北野「基本的な僕と長寿は同じなので、あまり変わらないですよ。コーナーもタイトルがちょっと変わっただけやん(笑)。番組をやっている間に、新しく加わったメンバーの胸が大きなものを期待しています(笑)」
長寿「この番組は長寿番組ですよ。今まで長かったけど、これからもっと盛り上げていきたいですね。新しい子が入ってきたので、今後が楽しみです。今までの子と全然タイプが違うので、絶対楽しくなりますよ!」



ゲストに一緒にのりこ、和気あいに、そしていっしょに笑った



リック役の出口さん。好青年の

石井「めちゃくちゃ緊張してうまくしゃべれなくて...でもみなさんにお話していただいて、すごく楽しかったです。主題歌は春らしい感じの曲で歌ってて楽しかったです。ぜひ聞いてください!」
「ATHENA」は現在、東京、大阪、北海道地方で好評放送中。30Pでロケ地レポートも出てきているので、そちらも見てね。
そしてさらに、石井ゆきが歌う「ATHENA」の主題歌「ランタナ・ドリーム」のシングルCDが、iNOKS Recordsから5月20日に発売されるぞ! ドラマを見ていてファンになった人は、この機会にぜひじっくり聞いてみよう! なお「ATHENA」第1話(東京では5月18日放送)に、石井ゆきが出演している。しっかりチェックしてね♡

『RB2』ラジオドラマ 出演声優インタビュー

「子安・氷上のゲームドラマ」にて、大好評放送中の「RB2」のラジオドラマ、ちゃんと聴いてるかな? このドラマに出演している声優6人に、コメントをいただいている。RB2のファンは注目だ!!
橋本さとし「テリィはずっと突っ走っている感じがですが、ナバラス部分も出ますが、僕もこれからは、テリィに追いつき、追い越せという感じが頑張りたいと思います。聴いて欲しい部分は「廻り」

評論映中。30Pでロケ地レポートも出てきているので、そちらも見てね。
そしてさらに、石井ゆきが歌う「ATHENA」の主題歌「ランタナ・ドリーム」のシングルCDが、iNOKS Recordsから5月20日に発売されるぞ! ドラマを見ていてファンになった人は、この機会にぜひじっくり聞いてみよう! なお「ATHENA」第1話(東京では5月18日放送)に、石井ゆきが出演している。しっかりチェックしてね♡

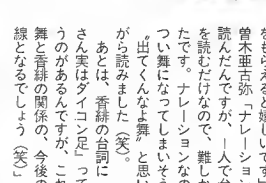
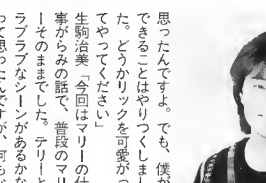
町「テリィ!」ですかね。演じて「一番うれしかった。中にして部分をはるるを出すシーンがあるの、じつと聞いてくたさい。金月真美「台湾を見た時に、香餅って想像していたより面白い見が、いい娘なんだって思いました。実際にアリス内を動きまわりながら録ったんですけど、動くのが好きなんですわ! わくわくしながら演じてました。ドラマを聴いて、彼女のまっすぐなところを感じてくたさい。ゲームをプレイする時に、キザに厚みかかっている! と思います。それと次回予告には命かけました(笑)。聴いてくたさい!」
タニ山崎「音技は舞台中心で、こいつはドラマの収録は初めてなので、すくすく緊張してました。最初、リックの声優の話を聞いた時に、ゲームの話を初めて聴いたし「僕でいいのかな」って

ボブ役の飯川さん。美声なのだ
まっとう集まるのは初めてなので、新鮮な感でした。ゲームだけではみなさんの生の声を聞く機会が少ないので、今回はラジオドラマなので、リアルタイムな感想をもえと嬉しいですね。
曾木亜吉「ナレーションを誘ったんですが、一人で台本を読むだけなので、難しいかったです。ナレーションなのに、つい舞になっちゃうので、出てくんなよ! と思いがが読めました(笑)。
あとは、香餅の台詞に「舞さ実はダイコンだ」っていうのがありますが、これは舞と香餅の関係の、今後の伏線となるでしょう(笑)。
このラジオドラマは、CD化が決定している。詳しくは10Pを参照してね。

「裏ドラ」は、出す予定はなかなか、じつと聞いてくたさい。金月真美「台湾を見た時に、香餅って想像していたより面白い見が、いい娘なんだって思いました。実際にアリス内を動きまわりながら録ったんですけど、動くのが好きなんですわ! わくわくしながら演じてました。ドラマを聴いて、彼女のまっすぐなところを感じてくたさい。ゲームをプレイする時に、キザに厚みかかっている! と思います。それと次回予告には命かけました(笑)。聴いてくたさい!」
タニ山崎「音技は舞台中心で、こいつはドラマの収録は初めてなので、すくすく緊張してました。最初、リックの声優の話を聞いた時に、ゲームの話を初めて聴いたし「僕でいいのかな」って

強い格闘家は歌もイケる!?
今月発売される「RB2」のアレンジサウンドトラック。このCDで、何とテリィ役の

おなじみ声優陣初出演の金月さん。笑顔がイイね!



おなじみ声優陣初出演の金月さん。笑顔がイイね!

格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士 鷹
蒼炎闘士 ゆーち
DSP-たろりん
モリスケ

今回の格ゲー館では、『R
B2』の代表的なシステム、
“避け攻撃”の利用法を紹介。
久しぶりに『最強キャラを
使え!』も復活だ!

●使え方その1 ～地上～

ひとくちに対空といっても、
使い方は2通りある。それぞ
れ説明していこう。
まずは、引さつてから出
し、上半身の無敵でジャンプ
攻撃をかわし、着地のスキに
ヒットさせる方法。
一部のジャンプ攻撃以外は
一方的に返せるうえ、地上で

避け攻撃とは?

コマンドは全キャラ共通で
レバー↑or↓orニュートラル
+A+B同時押し。出した瞬間
から攻撃判定発生までは、上
半身が無敵状態になっている
ぞ。田が速い避け攻撃ほど無
敵時間が長いことになる。
キャンセルがきくので、地
上でヒットした時は必殺技な
どにつなぐことができる。
け反り時間は、ボブ、ホンフ
ウ、泰兄弟、ローレンスは弱
攻撃のそれと同じ。その他の
キャラは強攻撃と同じだ。



避け攻撃を 使いこなそう!

ラインバトルと並ぶ競狼伝説シリーズ
の代名詞のシステム“避け攻撃”。コマ
ンドが変更されて使いやすくなった
『RB2』では、この技を使いこなせる
かどうか勝負のカギを握っているぞ。

攻略・解析/ジェイケイ

しかも、地上でヒットするで連続
技につなげられる。痛いぞ



下半身に当たられないジャンプ
攻撃は、避け攻撃の前には無力
なのだ。

避け攻撃の下半身に当たられる技

キャラ名	技名
香餅	斜めB
テリー	斜め通常B
アンディ	B、幻影不知火
舞	B、ムササビの舞
双角	斜めB、通常C
ボブ	垂直C、↓+B
マリー	小B
フランコ	小C
山崎	B
崇秀	小C、帝王鶏尽拳
雲雷	C
ダック	小B、斜めC
キム	飛翔脚、鳳凰天舞脚
ヒリー	斜めA、垂直小C、斜め通常C
チン	ホエホエ舞
タン	A、斜めB、斜めC
ローレンス	小B、斜め通常B

※小・小ジャンプ、通常・通常ジャンプ、斜め・斜め
ジャンプ、垂直・垂直ジャンプ。特に指定のないものは
どのジャンプでもOK。名前のないキャラは該当す
る技なし。(編集部調べ)

●使え方その2 ～対地～

地上技のほとんどは攻撃持
続時間が短いので、避け攻撃
を含めれば一方的に勝てる
（無敵時間中に避け切る）
ことが多い。ジャンプ攻撃を
ガードしたあと、対メーライ
ン攻撃を食らったあと、突
進技をガードされたあとなど
の、近距離かつこちらが若干
不利な状況で使うと効果的だ。

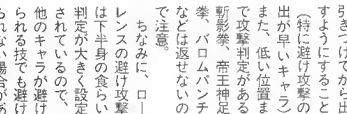
一部のジャンプ攻撃とは
避け攻撃の弱点である下半身
に当たられる技のこと。該当
技は別表を参照。これを出
されると一方的に負けてしま
うので注意しよう。
ただし、出の早い避け攻撃
だとこの方法はやりにくい。
ジャンプ攻撃を避け切るのが
一番いい。

難しいから、ジャンプ攻撃
を引きかたけく大型キャラ
の場合はなおさら。しやがみ
状態で限界まで引きつて、立
つと同時に避け攻撃を出せば
できないこともないけど、こ
次は、引きつけすぎずに出
して空中で落とす方法。ほと
んどの場合には相打ちになっ
てしまふのだが（ジャンプ攻撃
を避け切れないため）、一方
的につぶされることはまずな
いし、どんなジャンプ攻撃に
対しても通用する。体力勝ち
している時や、ヘースをつか
みたい時などに役立つぞ。た
だし、避け攻撃の攻撃判定が
低すぎる双角は使えない。

セーヤの必殺技「炎の拳」は、攻撃力が高く、



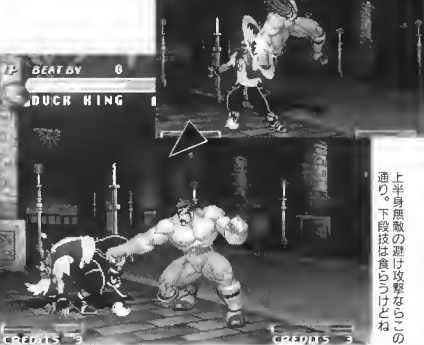
また、下段技を出されると



あつさりつぶされるし、しゃがみAで避け攻撃をつぶせるボブ、崇秀、キム、ビリー、テンにはあまり意味がない。リーチが長い避け攻撃なら、少し離れた間合いでの牽

制技に合わせるのも有効。リーチの長い立ち回しや立ちC、ダッシュ攻撃などが狙い目だ。もちろん、突進技を返すのに使うこともできる。ただし、突進技は攻撃持続時間の長いものが多く、引くだけで、できる限り

ジャンプガード後など、通常技は割りこめない状況でも...



上半身無敵の避け攻撃ならこの通り。下段技は食らうけどね

新装開店11回目

お題:『RB2』
+新作ゲーム

修羅騎士 鷹
& 愉快な仲間たち

修羅騎士

タカの本番勝負

鷹、まあ、出ないはいいい切

編 『RB2』の隠れキャラはPS版『RB2』の隠れキャラのまふか、アルフレッドだったね。闘つてみてくたつた? 鷹、まあ、C.P.1つから適当なパターンを作れば結構ラクに倒すことはできるんじゃないんで、技目自体は強いので、人間が使うとイライラする。対空技も無敵っぽいし、突進技も見当が小さい、強い部分が見当たらない。対空技も無敵っぽいし、突進技も見当が小さい、強い部分が見当たらない。対空技も無敵っぽいし、突進技も見当が小さい、強い部分が見当たらない。

鷹、まあ、出ないはいいい切

鷹、まあ、出ないはいいい切

鷹、まあ、出ないはいいい切

鷹、まあ、出ないはいいい切

鷹、まあ、出ないはいいい切

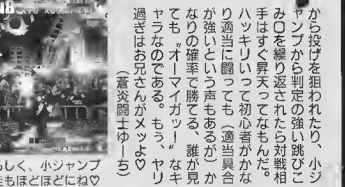
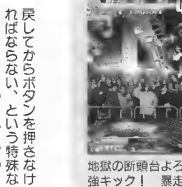
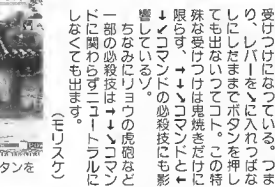
鷹、まあ、出ないはいいい切

鷹、まあ、出ないはいいい切

鷹、まあ、出ないはいいい切

鷹、まあ、出ないはいいい切

鷹、まあ、出ないはいいい切



▶クラブ・ハウススコア

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ガルフォード (邪天降臨之章)	M.Y.・剣魂・千葉県	37	ALL
牙神幻太郎 (邪天降臨之章)	M.Y.・剣魂・千葉県	37	ALL
ナコルル (邪天降臨之章)	M.Y.・剣魂・千葉県	39	ALL
覇王丸 (邪天降臨之章)	橘ウキヨ・長野県	39	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝 (SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
覇王丸 (邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
ガルフォード (邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
ナコルル (邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
覇王丸 (妖花艶笑之章)	紅陣・千葉県	38	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝 (PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ナコルル (邪天降臨之章)	リムラン・大分県	14	ALL
橘 右近 (邪天降臨之章)	Y.T.・長尾・広島県	19	ALL

マジカルドロップIII とれたて増刊号 (SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード/ハイブリステス	未確認飛行NIM・大分県	51,525,452	ALL
ストーリーモード (いきのこ) スコア/ワールド	大日本一ゼン党・兵庫県	1,060,162	19人目
ストーリーモード (いきのこ) 人数/ムーン	未確認飛行NIM・大分県	161,364	83人目

マジカルドロップIII よくばり特大号 (PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ストーリーモード (いきのこ) ムーン	ハンター・改・東京都	9,591,352	104人目

●ノリコンテニューによる
点數 (クリアしなくても可)
またはクリアにかかった時間
集計としては、乱入は無効。
3種からの開始はOKです。
①ハードはNIM、O、C、D、
②P、S、Sのどれでも
受けつけ、SSがどれでも
使用したか、必ず明記してく
ださい。

●ハイスコア申請にあたって
は、次の項目を明記してくだ
さい。記入しなくても可であ
りますが、無効なことがあ
ります。 (ヘアネーム (P))
を載せていない場合は本名
で掲載させていただきます。
で掲載させていただきます。

- ①ゲームタイトル
- ②ハード
- ③プレイヤー名
- ④キャラクター名
- ⑤ランク
- ⑥面数 (何人目までクリアしたか)
- ⑦あなただけの攻略法、スコア稼
ぎのコード
- ⑧住所、氏名、年齢、職業、
電話番号、スコアネーム
- ⑨申請スコアの証拠として、
キャラクター名とスコアが同
一画面上にあるVTR/VH
Sを同時につけてください。
- ⑩画像のびじも、オプシ
ン画面やゲーム内容の録画
を添付していただくことも
歓迎させていただきます。

- ⑪ゲームランク (レベル) は
●ゲームランク (レベル) は
⑫ゲームランク (レベル) は
- ⑬ゲームランク (レベル) は
- ⑭ゲームランク (レベル) は
- ⑮ゲームランク (レベル) は
- ⑯ゲームランク (レベル) は
- ⑰ゲームランク (レベル) は
- ⑱ゲームランク (レベル) は
- ⑲ゲームランク (レベル) は
- ⑳ゲームランク (レベル) は
- ㉑ゲームランク (レベル) は
- ㉒ゲームランク (レベル) は
- ㉓ゲームランク (レベル) は
- ㉔ゲームランク (レベル) は
- ㉕ゲームランク (レベル) は
- ㉖ゲームランク (レベル) は
- ㉗ゲームランク (レベル) は
- ㉘ゲームランク (レベル) は
- ㉙ゲームランク (レベル) は
- ㉚ゲームランク (レベル) は
- ㉛ゲームランク (レベル) は
- ㉜ゲームランク (レベル) は
- ㉝ゲームランク (レベル) は
- ㉞ゲームランク (レベル) は
- ㉟ゲームランク (レベル) は
- ㊱ゲームランク (レベル) は
- ㊲ゲームランク (レベル) は
- ㊳ゲームランク (レベル) は
- ㊴ゲームランク (レベル) は
- ㊵ゲームランク (レベル) は
- ㊶ゲームランク (レベル) は
- ㊷ゲームランク (レベル) は
- ㊸ゲームランク (レベル) は
- ㊹ゲームランク (レベル) は
- ㊺ゲームランク (レベル) は
- ㊻ゲームランク (レベル) は
- ㊼ゲームランク (レベル) は
- ㊽ゲームランク (レベル) は
- ㊾ゲームランク (レベル) は
- ㊿ゲームランク (レベル) は

〒112-0006
東京都文京区水道5-13-12
ネオソニック株式会社
編集部
クラブ・ハウススコア係

クラブ・ハウススコア募集要項

〜幕末浪遊〜月華の剣士

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	5,461,100	ALL
新鉄 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,958,400	ALL
堀 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,647,400	ALL
直江源流 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,624,800	ALL
雪 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,609,700	ALL
堀 武蔵 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,504,500	ALL
堀徳一郎 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,440,100	ALL
源神徳之介 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,418,800	ALL
李 烈火 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,371,800	ALL
一条あかり (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,274,400	ALL
御名方守矢 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,195,800	ALL
神崎十三 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,175,100	ALL
天野 潔 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	2,163,800	ALL
筑紫 隆 (技)	M.Y.・剣魂・千葉県	1,608,100	ALL
タイムアタック/風 (力)	M.Y.・剣魂・千葉県	39人新り	—

THE KING OF FIGHTERS'97

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
緑狼伝説チーム	人間の魂・岡山県	885,200	ALL
エディットチーム	人間の魂・岡山県	885,200	ALL
サイコソルジャーチーム	うしくん隊長・北海道	823,600	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	802,000	ALL
三種の神器チーム	うしくん隊長・北海道	799,900	ALL
火気元気チーム	うしくん隊長・北海道	778,500	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	776,600	ALL
オロチチーム	花嫁風月・大分県	750,600	ALL
'97スペシャルチーム	月を見たび悲い出せ・兵庫県	691,100	ALL
新女性格闘家チーム	人間の魂・岡山県	685,200	ALL
ニューフェイスチーム	うしくん隊長・北海道	651,000	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	644,300	ALL
影チーム	月を見たび悲い出せ・兵庫県	632,400	ALL
サイババーモード (スコア) テリ・ボガード	Y・K・千葉県	1,261,500	ALL
サイババーモード (タイム) 暴走レオナ	人間の魂・岡山県	4'18'88	ALL

リアルバトル緑狼伝説スペシャル

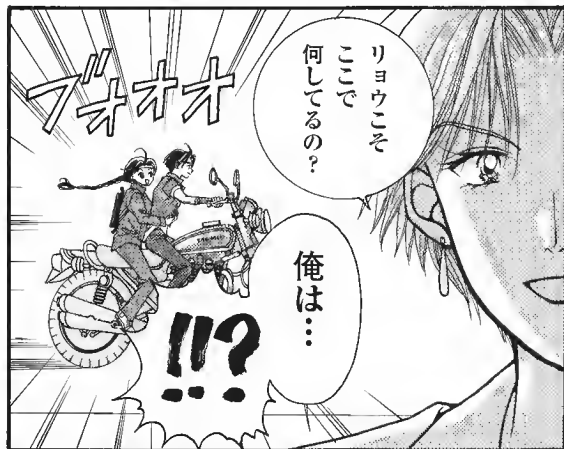
キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ホンフラ	花嫁風月・大分県	1,957,500	ALL
ジョー・ヒガン	10・KEY・東京都	1,938,700	ALL
裏タン・フー、ルー	人間の魂・岡山県	1,922,500	ALL
不知火 舞	花嫁風月・大分県	1,907,300	ALL
テリ・ボガード	花嫁風月・大分県	1,905,900	ALL
裏ヒリー・カーン	花嫁風月・大分県	1,904,900	ALL
ビリー・カーン	花嫁風月・大分県	1,901,200	ALL
ブルー・マリ	花嫁風月・大分県	1,897,100	ALL
山崎竜二	花嫁風月・大分県	1,894,300	ALL
タン・フー、ルー	花嫁風月・大分県	1,891,700	ALL
望月双角	人間の魂・岡山県	1,889,500	ALL
紫雲秀	人間の魂・岡山県	1,889,300	ALL
紫雲秀	人間の魂・岡山県	1,886,300	ALL
アンディ・ボガード	人間の魂・岡山県	1,885,200	ALL
ボブ・ウィルソン	人間の魂・岡山県	1,878,300	ALL
ダック・キング	人間の魂・岡山県	1,878,200	ALL
裏ブルー・マリ	花嫁風月・大分県	1,876,700	ALL
ギース・ババード	人間の魂・岡山県	1,866,500	ALL
フランコ・バッシュ	花嫁風月・大分県	1,841,800	ALL
裏アンディ・ボガード	花嫁風月・大分県	1,840,900	ALL
キム・カッパン	花嫁風月・大分県	1,840,400	ALL
ローレンス・ブラッド	人間の魂・岡山県	1,822,500	ALL
タン・シンザン	人間の魂・岡山県	1,820,400	ALL
ウォルフガング・クラウザー	人間の魂・岡山県	1,791,900	ALL
ウォルフガング・クラウザー (SS)	匠々・燃太郎?・熊本県	1,874,400	ALL

ディンクルスターズブライツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
キャラクターモード メヴィウス	SQG・埼玉県	3,320,620	7面







ぬおおお

あの野郎
うちの妹を…!!

霸王翔吼拳!!!



オイコラ!!
いきなり
何しやがる!!
俺のZIIが
バラバラじゃ
ねーか!!

ガオオオ



オオー
ースツ

あわわわ

ちよつとアンタ
何やってんの!!

キヤー!!

俺の妹をたぶらかした
貴様が悪い!!

はあ!?

YOU!!

お兄ちゃんの
カン違いバカ!!
修理代どーすんのよっ!!

ユリ!!
おまえ草薙の
肩もつのか!?
修理代なんざ
こいつに払わせろ!!

冗談じゃねえぞ
この野郎!!

いくぜ
ユリ!!

上等だ!!

いくぜ

キング!!

よしきた!!

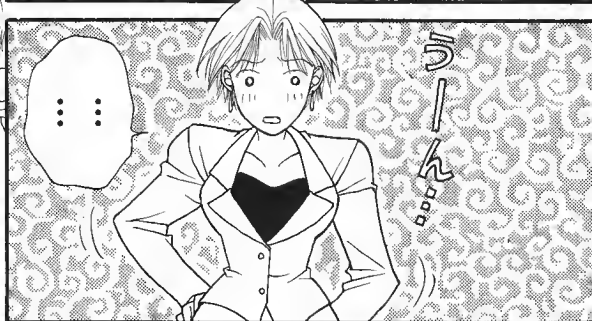
ええ!?

喰らいやがれ!!

うぐうっ

キ…キング!!
なんで
加勢して
くんないん
だ!?

飛燕鳳凰脚!!





Welcome To PaoPao Cafe!

読者通信欄

パオパオカフェへようこそ!

ありがとう

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集! 楽しいお手紙まっつてます!! よろしくねっ、マババ♡

とっちにしても、検索コンピュータにまで名前がないなんて、悲しいこっや。

ゲーム販売員VS
ネオジオ好きな僕

とある日、「タルスラッグ」が欲しくなったのでゲーム店へいった。そこで僕は、店員さんがどれだけネオジオを知っているかを試すために、あえて「ネオジオ版」といってませんでした。そして、思った通りS、PSのコーナーへ連れていかれました。そこで僕がはじめて「ネオジオ」というと、店員さんはじやたらいろんな話を話へはじめました。さらに携帯用のコンピュータがあったので、それで調べてもらったところ、データが入っていませんでした。最後に、大きい封筒みたいなものから紙を取りだし、今は売り切れですといわれまじか。さすがにここまで時間をかたです。とても悲しかったです。

●PN/叫ぶ暇人の会(宇奈島)

編:最近の若い店員さんは、ネオジオのこと知らないのかねえ? それともゲーセンにいかない人には、あまり馴染みがないんでしょかねえ??

月華ゲーム大会で
いい思いしてきました

2月28日、S.N.K.東京支店で有名な「月華の剣士ゲーム」大会。最初迷い、駅から5分のはずが20分かりました。私は種のコスプレをしてトーナメントに出たのですが、一回戦で負けてしまいました。結果的に私のチームが勝つたので、たくさんプレゼントをもらえした。ネオプリもでてうれしかったです。相手チームはバツゲームをさせられてました。カワフン(人ご)。

編:来しめて何よりじゃ。柴

PaoPao 賞



★PN/榎羽コキコ(埼玉県)
早くもPS版RBSの新キャラ・アルフレッド君! オープニングアニメはイカしてますで〜。



●PN/京フリーク(愛知県)
知られざる雄家がたんだん見えてきたよな。KOF97ではついに新競技場が登場するぞ。



●PN/SHIN(大阪府)
雄家の山崎? ソックソクするほど尊敬。ちなみに、電話番号は確かに本人に連絡がとれる方を。



●PN/霜月はじめ(熊本県)
お珍しいツーショットでんな! リムルの笑顔には誰もがかなわないゾ! ってが?



●PN/水蓮オッサン(山梨県)
「まずはお知らせだ」これいわれたら、乙女としては見守るくらいしかできません。

4月号に掲載されたお話を読めたら、私の名前（ペンネーム）だけ、ざんがつかないで、そんなに私に話しかけたいのか、若文様。●佐伯さん（長崎県）単純にペンネームの人は、ざんがつかなくて、そのかわり、名前の略（PN）がつかないで、本名で投稿した人には、ざんがつかないで、どこにも書かないでね、このこと。●

月を見るたび 思い出す

シーセンやア・ーズメントスボ
などで見かけた、変な人や困
んな人々。人々との関係につい
ても語り合おうではないか！

★小栗奈緒子さん（愛知県）

無銭プレイヤ〜？
お姉サは、立腹なのよ

通ってゲーム屋さんのゲ
ームコーナーで、KOF97を
プレイしていた時の事です。
対戦台に座り込んでいたで
プレイ（ちなみにこの台は
100円でプレイできるん
です！）すると後ろで見てい
た小学生の人数が「椅子を見
てから」「さーだね」と話し
ていて、「乱入するかな」
と思いつつもプレイ続行。人
目を倒し「おっしやっ！」

と思った瞬間、乱入、相手は
さっきの小学生です。
でも、お金を入れた様子が
ナイ。不思議に思って残りク
レジットを見ると、「100円とプ
レイはするのにな」にな
っている！

「何〜？っつ〜」（社通）
もう信じられませんでした。
人が汗を流して稼いだお金を
何だと思ってるの？！怒
りを押さえていたお姉さん風
で「人のお金で乱入しないで
くれる〜？」ちょっと聞いて
る〜？と言ってる、イ
ヤイヤお金を入れました。
この試合ですか？もちろん勝
ちましたよ！いくら小学生
でも悪は許しませんよ！！

ざんがついていた。そんなに私に話しかけたいのか、若文様。●佐伯さん（長崎県）単純にペンネームの人は、ざんがつかなくて、そのかわり、名前の略（PN）がつかないで、本名で投稿した人には、ざんがつかないで、どこにも書かないでね、このこと。●

玉恵

●PN/V.S. NAVY（埼
玉県）

編、あのカメラは嫌な相手の
撃退よりも、初対面の人のと
のコミュニケーションとして有
効。ラウンド前に会釈でもす
ればお互いに好印象でしょ？

輝かしい未来のため
友達（？）は大切に

近くのゲーセンで、ゲーム
がきっかけで友達ができまし
た。しかしその友達は、小学
生の少年達です。たか自分
今じゃだよな。
そして少年達も、気付いて
くれ！自分は「おさん」
じゃなくて、「おねえさん」
なんだ！

●PN/ROCK（茨城県）

編、大人になれば、年下の異
性に惹かれることがこんなに
驚きか身にしみるはず。この
友情をずっと維持できれば10
年後はバカラだね。それを考
えれば多少の男癖はありなん
で笑って許せましょ！

無神経女子高生に激怒
楓フンの資格ナシ

近所のゲーセンに自筆をプ
レイしに行った時のことです。
楓フレイヤーにいたんです。
2人組の女子高生が来て、反
対側の2P台で私のプレイを
見ていました。そして、楓が
ダウンしたら反対側から「あ
あっ」と黄色い声。當惑す
ると、「やつは俺達の楓つ
てヘンだね。なんかタサ



●PN/面無月セイ（山形県）
今日曜のメスアツク（山形県）
面無月とメスアツクが激しい人
だよ。合格おめでとうです。



●PN/神無月セイ（山形県）
ポイントにはおしなへ！で
す。もう初夏ですね。これら
も投稿らしくお楽しみ。



●PN/888級（岐阜県）
ポリサムのおっぱいクサい。おん丸。
めっちゃめっちゃおん丸。おん丸。
アコノキもチェック済や。



●PN/藤坊主（大阪府）
頭がまぶしい（笑）。お寺の小
坊主ちゃんな李烈火です。でも
どこまでかわるのかなあ。



●PN/風間俊佑（東京都）
尊厳へのあなただの愛。確かに受け
止めたわ。Nはいつも夢
見る乙女男の子も可の味方っ！



●PN/大黒太夫（岡山県）
祝祭！って感じ。前から思っ
てたんだけど、Pちゃんやっはり
アヒルだね。

キャラ♥レター

恋のはじまりは去年の夏 雷に打たれた日でした

西暦1996年8月2日。KOF'96を初めてプレイした日。二階堂紅丸に恋をした日。

前作ではあまり使っていなかったはずのあなたを、なぜか選んでいます。しかし、それが運命のイクズ♡突然、あなたからの「I Love you♡」…。ああ…いけません、私にはアンディがいるのに…と思いつつも、それ以降、毎回チームに加えてしまっている自分に気がきました。

スーパー稲妻キックのきれいに伸びた足が好き。雷光拳の時に見える背中が好き。エレクトリックガ―の時、美しく反った体も好き。紅丸のすべてが好き♡

あの運命の日、大きな稲妻が、ものすごい音を立てて私目掛けてまっすぐに落ちてきた。それが恋のはじまり。そして…今も、恋してます♡

●PN/藤丘聖 (大阪府)

癪: 時々乙女チックなレターを採用。紅丸の稲妻は、聖さんのハートに直撃してしまったわけですね。

性別を越えた愛! 紫鏡、オレのところに嫁にこいつ!!

紫鏡——! オレはおまえが好きだ——! お前を見た時から、心臓をえぐられるような快感、内臓をひきずり出されるような満足感がオレを襲い、夜も眠れずに不気味な笑いをこぼしていたよ、フフフ♡

ああ…おまえのことを考えると、心が食い破れちゃうので、人を殺してしまおう。

というわけで、おまえ、オレの妻になれ! この際性別なんて関係ないじゃないか(あえてオレの性別はいわないでおこう)!

今オレは新婚さん♡ 気分が。家に帰ると、きみのその凶悪な笑顔がオレをむかえてくれる…こんな幸せはない! オレは幸せものだから——!

さあ早く! オレの所へおいで! 狂ったやつ、大好きだから——!

★PN/マサトくん (福岡県)

編: あえてマサトくんの性別は聞かないが…。うん、確かにこの性別なんて関係ない! そのまま突っ走れ! しかし、なぜ紫鏡が女房役……?

いしゅ」などとフチフチしているのです。
終わって席を立ちました。
すると、彼女達は別の方でKOF'97を始めてしまっていたので、私は月華を再開。そして少しすると…また彼女達がやってきた。「やつぱり楓ってかわいーね。激ブリ」。「あけく果てに覚醒したら」「やだ覚醒しちゃったあ」。…フチッ!!
何が「いやく」なんだ貴様ら!! 他人のプレイをフツツ言う人も嫌だけど、使用キャラに対して嫉妬のかわいいだの。次うつたえなさい!! 覚醒風を使え!!
●PN/須加 (福岡県)

●山口(藤丘)さん(大阪府)
大人っぽいというか、さわやかな色気があるところ。七分袖といえはいいのだから。



●PN/華吹屋(福岡県)
当然です(笑)。やっぱり光り具合からして、歴代のイラストもガンガ送ってね。

●PN/ひび(東京都)
洋装のイメージがよくなるといっていいかな。繊細な感じがよく出てます。



●PN/弓崎カイ(大阪府)
月並みだけど、いっぱい推したて賞!! でも真実が自分で作った人形だったらどうでしょう…!!

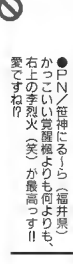


●PN/山ノ鼻 (千葉県)
新キャラ2人同時とは、おもしろいな。かわいーい小娘とマッチョなナイスガイ。どっちを選ぶ?



●PN/佐々木歩(愛媛県)
ビビリー!! 何かわたい? なんなんの手みたい!! っって、ひょつた!! 自分のお…!!

タフる。京を見て、
イヤケが差してきて
テストの点を見て
私ができること
なんだが分かった（ナサケナ
イ）



ゲーム用語辞典

【あ〜う】

あ
(ア)

アイアン・ノカーナ…「メタルスラッグ」の5面のボス。
このパイロットと主人公は複雑な関係らしいが、ゲーム中では姿すら存在しない。

●PN／名称未定一号(宮城県)
あかつきむさし【暁武蔵】い

あと一歩で嘉神の顔が拝めるといふところでその行く手を阻む、恐怖の嘉神フリークミラー。

●PN／水無月風鼓（静岡県）
アウディエント！、今やなか

しい「クイズ迷探偵ネオ&ジ
オ」でたまに起きるイベント
主に大家さんと婦警が登場す
る。応用すると日常生活でも
使用可能。

●PN／桐生悠樹（京都府）
あさみやあてな【麻宮アテナ】、ダブルない高校生。
★PN／四月一日進（埼玉県）
あぶないですよ【危ないです】

よ」天サム時代の風潮着目
が月光を出した時にいうセリ
フ。はめ技にもなる月光を食
らって「危ないですよ危ない
ですよ」と繰り返しいわれ
ると腹立つので、桃発セリフ

●PN／みかたりん（大阪府）
アメリカは多くの餓狼伝説ま
ヤラや、サムスピの甲賀忍者
コンピを生んだ格闘大国。ヌ

いのか説】、昔からのSNNK

ファンならおなじみの説。
「龍虎の拳2」に隠れボス
として登場したギースがアン
ディにあまりにもそっくりだ
ったため、この説が浮上した

●PN／タカシ・覇我悪惡（神奈川県）

●森島孝臣さん（熊本県）

いおりこせんばい【庵子先
蓑】…声優・安井邦彦の芸の
幅を一気に広げた画期的なキ
ャラ。

●PN / 赤の魔術師 (群馬県)
いこまはるみ (生駒治美) …
SNK女性キャラの代表的声
優さん兼破壊神。かつてD
ステーションで「キングやシ
ヤロツトのモノマネをする

●PN／黒い三連殺（愛知県）
いちじょうあかり【一条あかり】、SNK初の関西系美少女

女キヤラだが、声優の麻績村まゆ子さんは関東出身。そのため、関西弁指導に「天王寺のお嬢」生駒さんがあたる。

●PN／百瀬由梨（大阪府）

いつちまいなく！・社さんの
超必のボイス。どういう方向
にいくかはNFが全国誌なの
でナイシヨだ。

●PN／ヤイバ公一（福岡県）
いなすま【稲妻】…韓国語で
いうとボンゲ。この事実を友
人から聞いた時、私は愕然と
した。

●PN/Y.S.N.A.V.Y (埼玉県)

「ズ」ハ守矢のセリフ「器が知れるぞ」「フツ」器が知れたな、「」己の器を知れ！」らのこと。なにかと「器」を使いたがる彼。

●PN／伏見涼（和歌山県）
うめえ…対戦で負けた時
めえ」と一言いうだけで「俺
は弱くねえ!」「相手が強え
んだ!」と主張できる上、自

●滝井史尚さん（福岡県）
「うらキヤラ」「裏キヤラ」…本物の姿をまじり変人の集団。分をフオー…することもできる便利な言葉。「つええ」も同意。

●PN／未確認飛行NIM。(土分県)

●PN／東雲葵（神奈川県）

リファレンスの頭が白熱していたが、とうとう弟の教育を開始しました。...

勉強は お勉強 だぜ!

移植作品は
一長一短

クロスライセンスにより、

ネオジオが他ハードに移植されること、移植版の特典の

よさかなり物議を醸したが、それをPSユーザーの

友と話し合ってみたんです。僕はPSだけでKOF派が

出たリ、「天草降臨スペシャル」でチャムチャムが使える

たりすることに不満を抱いてましたが、友人がいうには

PS版はネオジオ版に比べて発売が遅れるし、KOFシリー

ズはMVSの約1年遅れ、容量の問題でしょうが、キ

ャクラーの技グラフィックや背景の一部が削られていた

るので、ネオジオでプレイした方が面白いのだそうで

す。しかし、彼のいい分が理解できないわけではありませ

ん。彼の言葉を聞いて、ハードに一長一短であるとい

う現状に気がかされましう。それでもやはり、僕の心に

魅力についてのみんなの意見は待っているぜ! みんな、ネオジオについて勉強は足りて

るかい? ネオジオの在り方や、魅力についてのみんなの意見は待っているぜ!

最初から好きになったりはしません。ですから、PSK様、ネオジオにもSS、PSK以上

に洗練された作品を。★PN/白須黒(物本黒) 画・結局PS版「KOF'97」

でオチが使えるたり、「R.B. 狼狼のDM」でアルフレッドが

使えたりするのも、ハードの違いによるグラフィックカッ

トとかの埋め合わせ的な部分があるからな。マイナ

ス要素を揃ってると、いろいろな意味で消費者にと

ってニクニク演出をメーカー側は感じてたよ。メーカ側は、

4月号の吹雪麗さんへ、ケズリはほこほこに、

4月号の吹雪麗さんへ、ケズリはほこほこに、

「ケズリ絞」についてあな

た考えを支持する方向で自

分の意見をいわせてください

例えは、強足払い、起き上

がりに重ねバフワイブク

らいたつたら、強足払いから

の追い打ち攻撃として、削

ら、誰だって腹が立ちます。今てこそシステムもリミ

のようなシステムもリミセルが、一番前だとガードした

たに見えてただけです。ひと

い時にはA級前丁で固め殺さ

れることもありましう。もっ

とも、吹雪麗さんが削りに

ハマった強火炎曲舞は、ガ

ード後にスキがあるからいい

けど、中にはシャレにないい

ものもあるから、その辺は気をつけてください。とはい

え、その対策に体力ゲージが倍に

なったようなものも多いん

です。まあ、そろそろ最後の一

割りでKOにならないシステム

も必要だと思ひます。結

論、何事もホドホドに。★PN/Y.S.N.A.V.I.V(増

玉黒)

画・月華の剣士の「カ

モードなんか、通常技でも付

ずるからな。そういうゲー

ムがある以上、対戦において

けずりが完全に御法度でこ

にはありえないわけだ。必

殺技をガールにすれば、多

かれ少なな威力はけずりら

れ、それが多量技なら、ち

よとヒヤンを感じてます。た

●PN/毎ノ原大と神奈川恵
まだどうもとまらなうな表のナ
コルル。待つていたのは自然にけ
じやないよって。

●PN/あじ・おん(広重)
黒香に突るだてでミッドラッ
す! 必死出るわけないしんや
真善なら(笑)

マイチム
●PN/台所の住人(青森)
真善にシンチ!! どういういきさ
つてチーム組んだのか、すれさ
りたない。えっ、ただの趣味?

●PN/風車球7(黒取恵)
おかりんちゃんも女ね。ナンチ
ラ、とより深き場合、プ
ンモロ、ですものな。

●PN/テリ焼餅、和歌山県
風狼でこの人を忘れてはいませ
ん!! はじめに邪キヤに動か
るのだからか。

●PN/魔界来米(増玉黒)
魔狼キヤと炸裂しつばなし、色っ
ぽいマリですや。中国娘にまだ
まだ負けれない!

●PN/台所の住人(青森)
真善にシンチ!! どういういきさ
つてチーム組んだのか、すれさ
りたない。えっ、ただの趣味?

よろず質問＆ 要望コーナー

オープンテラス

ホッパー
格闘スタイル・拳銃使い
出身・イギリス
職業・ギースの秘書
誕生日・4月26日
身長・181cm
体重・72kg
血液型・AB型

リッパー
格闘スタイル・ナイフ使い
出身・アメリカ
職業・ギースの秘書
誕生日・10月24日
身長・186cm
体重・76kg
血液型・B型
趣味・ナイフコレクション
好きな食べ物・寿司(マクド)
嫌いなもの・チェス
大切なもの・ナイフ
得意スポーツ・なし
好きな音楽・レゲエ
特技・口笛

ギース様の秘書
リッパー
とホッパーの詳しいプロフィールを教えてください。
●PN/黒森 音楽(東京都)

趣味・ガンコレクション
好きな食べ物・オレンジ
嫌いなもの・球技
大切なもの・車(ランサム)
得意スポーツ・アーチェリー
好きな音楽・ビートルズ
特技・トランプの神経衰弱
●PN/トランプの神経衰弱

●PN/ゆいりい(秋田県)
●PN/ゆいりい(秋田県)

●PN/ゆいりい(秋田県)
●PN/ゆいりい(秋田県)

●PN/ゆいりい(秋田県)
●PN/ゆいりい(秋田県)



●PN/みなみりお(東京都)
10〜12ほど年前の3人だそうです。
瓶をおんぶして守矢がお兄ちゃんらしくてほえましいにや。

だからKOFは時間が



●PN/佐々木歩(愛媛県)

裏切りだけが人生だ



●PN/羅城水月斎(東京都)

あなたに道成寺



★PN/なくも尚彦(奈良県)

思ってみただけ



●PN/なくも尚彦(奈良県)

← ん な 空 耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つきー 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい?

KOFは
もう結構に？

「KOF」という言葉を友達から聞いた時に、「けっこーです」と聞こえてしまった私の耳って…。

●PN/あかり×2 LOVE
(東京都)

「編…そいつは結構しっちゃってますな。でも何が結構なんだろう？」君のその素晴らしい耳には84点差し上げましたよー！ その耳を活かしてこれから投稿よろしく！

リヨウサカに
愛人説発覚!!

KOF'97の猛虎雷神刹を連発していると「愛人説!!」と聞こえる。

これ以降リミウの言動からは目が離せない!?

なる風(ふう)に聞(きこ)こえちやうと、あんなに男(おとこ)らしい技(わざ)なのに、やけに軟(な)弱(じやく)な技(わざ)のような氣(き)がするの(の)はなぜ？　しかし、愛(あい)人(にん)ってなん(なん)なの(の)かしらん？　氣(き)になるナリ……。さてさて、空(そら)耳(みみ)度は86度(ど)でどう(どう)か(か)のう？

ブレッシングの ドーナツ現象

なんか、ブレイジングスターで得点になるジュエルを取った時に流れるボイスが「ドーナツ!」と聞こえるのだ。ずーっと聞いてると、タイヤのことが浮かぶわ、腹が減ってくるわで、集中できないいいい。

●PN／影の智津（和歌山県）

編み分かるぞ、その気持ち！
そのうち画面にふよふよ浮かぶドーナツが見えてくるんだよね。空耳度は77点進呈！

愛人ダツクで
勝利をつかむ

RBSで友達と対戦すると彼女はテリーでライジングタックルをしつこく出す。その連発で出されるライジングタックルのボイスが、何度も聞

★PN／秋沢真由子（埼玉県）
の技も使ってくれ。

纏…大人の空耳第2弾！ 愛
人がダツクなのか、ダツクに愛
人がいるのかが気になるとこ
ろ。空耳度は89点進呈じゃ！

Q & A

戸垂の金士の聲が、
超必殺技の真・狼牙のフィニッシュの音が「毎度!!」と聞こえます。

本当は何といっているんですか？ 気になって眠れませぬ。教えてください。

ん。教えてください。

●PN／草雉狂（愛知県）

怪談

細……の質問は何にも多かったです。実際読んでみました。静かな時の編集試してみました。『毎度!!』と聞かえてしまいましたが、静かな所まで読んで聞かえたんだから、ゲーセン聞かたならなおさら聞かえるかもね。うっかか毎度ついていてしまったこととは、彼は副業で商売もしているのかな? なんちゃって♡

さてさて、正しいボイスは……っていつ、フィニッシュするに言葉で、『終りだっ!!』になります。

「日本一イッチ♡
壊れてしまった舞

盛りのついた犬も寝静まる、

私は静まり返った空気の中
一人でSS版「KOF'96」を
プレイしていました。少し前
からSSのカートリッジの調
子が悪く、やつとの思いで作
動させて一息ついたあと、私
は舞ちゃんを使い、気まぐれ
に「サバイバルモード」に挑

舞ちゃんは使いやすく、順調に勝ち抜くことができました。そろそろ、「よっ、日本



●PN／るをう弥生（三重県）
ちよっと季節ハズレかな。でも
かわいいから許しちゃえ♡ コン
ルは一年中元氣なのかな？



●PN／山田かに蔵（愛知県）
えっ：リックだよな!? まさかそ
うくるとは。ホラもうこれで山崎
ファンもゲットオー



●PN/藤真天(兵庫県)
いいかもしれない！ で
えたらやばいね。…とこ
いつのまに帰っとるん？



●PN／羅城水月齋（東京都）
葉月ちゃん使用キヤラ希望って
けっこういます。でもポイスが
しみ…というか不安（笑）。

[illegible]

ネオジオ 特選同人誌 コーナー

〔初心者向け同人誌の申込法講座〕

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買い、為替には期限があるので申し込みの直前に買います。為替には何れも記入しません(同人誌コーナーというところの郵便記号小為替はこの状態のことをいいます。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで、封入に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に「替在中」と書かないようにします。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計額と切手を明記した申込書を書きます。例、「ネオジオPaoPao」2冊、500円×1冊を申し込みます。合計1000円と2冊の切手を申し込みました。

しかし、これだけではよくと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をえるのもいいかもしれませんね。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと、大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使えば簡単に作れます。③返信用封筒を封入する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が正確に届くように返す必要があるので、本と一緒には返さず、封筒に入れて発行者に申し込みます。④最後に封筒の裏にリターンアドレス(自分の住所、氏名)を書くのを忘れないうちに(結構忘れられる人が多くなります。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

星降る夜に騒ごう



●4コマ漫画の月曜ギャグ本! 8割、掘ネタです! 通販特典で月曜のシールがつくらしいぞ! /A5/オフ/28 P/300円無記名小為替+160円切手+宛名シール/〒734-0042 広島県広島市南区北大町430-13 谷口晋子(発行:行雲流水楼)

パンドラの箱3



●漫画3ネタの要見紙本! だだ空想と海賊のお話なので紙質と装弁は出てきません。注意してね! /A5/オフ/38P/500円無記名小為替+160円切手+宛名シール/〒771-0907 岡山県倉敷市見島上の町1-12-41 藤井えみ(発行:AL AZIF)

王様ゲーム2



●電車のBD本! 暴走電とノーマル電のやりとりがおもしろいです! 表紙がすごく(なっているの)もいい感じ! /B5/オフ/28P/300円無記名小為替+160円切手+宛名シール/〒802-0846 岐阜県岐阜市津島町6-36-1 島谷詩子(発行:春夏秋冬)

茶寮名月



●サムライRPG本! 1冊まるまる幻十郎と鈴音のハーレムのミブキ編のRPGなのでにぎやかです! /A5/オフ/52P/500円無記名小為替+180円切手+宛名シール/〒981-0103 宮城県宮城県仙台市青葉区大津北7-16 佐々木健子(発行:星人通信)

輝ける星



●ほのほのテイストの社×クリス本! 悩んでいるクリスが超可愛いお話です! /B5/オフ/28P/400円無記名小為替+200円切手+宛名シール/〒116-0002 東京都荒川区荒川6-50-8 小池ひとみ(発行:CRYSTAL AUBE)

ドラマティック'97



●KOFの純×京本! なんかにむくわれない電がちょっとかわいそうかも! /B5/オフ/40P/600円無記名小為替+240円切手+宛名シール/〒350-0066 埼玉県川越市蓮雀町30-1 川越マシヨン205 小野田めぐみ(発行:くるまん)

燃えるオレ達'98



●KOF'97のギャグ本! 京と真吾と拳走庵出張です! 密かに真吾×京のこと! /B5/オフ/28P/300円無記名小為替+200円切手+宛名シール/〒245-0005 神奈川県横浜市西区白百合3-10-4 熊谷フミ(発行:RYU×RYU)

CURE



●KOF'97のニューフェイスチーム本! というより社とクリスはかり出します。/B5/オフ/28P/400円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒983-0836 宮城県仙台市宮城野区幸町1-18-54 コーポ24 201号 高野聖子(発行:空の王様)

Meridian Child



●KOF'97のギャグ本! 一応オールキャラですが、ニューフェイスチームが多数! /B5/オフ/38P/500円無記名小為替+200円切手+宛名シール/〒93-0943 東京都八王子市市町田432-129-501 中田歩美(発行:天降万葉)

[illegible][illegible]

みんなで忍ぼう!!



●PN/月致サクラ (佐賀県)

オンラインショップ

ここが川柳(50)のチやがめないのに、名は尊神、留め、お相夫さんでした。●P.N.11 尊神
原 秋田(調) 尊神といひオロチといひ、しやがめないうスホベレト、レイン、なんでもすかねる。(編)

売買取交換コーナー

●○11 全オナ・KOF97の1万円
●○12 全オナ・KOF97の1万円
●○13 全オナ・KOF97の1万円
●○14 全オナ・KOF97の1万円
●○15 全オナ・KOF97の1万円
●○16 全オナ・KOF97の1万円
●○17 全オナ・KOF97の1万円
●○18 全オナ・KOF97の1万円
●○19 全オナ・KOF97の1万円
●○20 全オナ・KOF97の1万円
●○21 全オナ・KOF97の1万円
●○22 全オナ・KOF97の1万円
●○23 全オナ・KOF97の1万円
●○24 全オナ・KOF97の1万円
●○25 全オナ・KOF97の1万円
●○26 全オナ・KOF97の1万円
●○27 全オナ・KOF97の1万円
●○28 全オナ・KOF97の1万円
●○29 全オナ・KOF97の1万円
●○30 全オナ・KOF97の1万円
●○31 全オナ・KOF97の1万円
●○32 全オナ・KOF97の1万円
●○33 全オナ・KOF97の1万円
●○34 全オナ・KOF97の1万円
●○35 全オナ・KOF97の1万円
●○36 全オナ・KOF97の1万円
●○37 全オナ・KOF97の1万円
●○38 全オナ・KOF97の1万円
●○39 全オナ・KOF97の1万円
●○40 全オナ・KOF97の1万円
●○41 全オナ・KOF97の1万円
●○42 全オナ・KOF97の1万円
●○43 全オナ・KOF97の1万円
●○44 全オナ・KOF97の1万円
●○45 全オナ・KOF97の1万円
●○46 全オナ・KOF97の1万円
●○47 全オナ・KOF97の1万円
●○48 全オナ・KOF97の1万円
●○49 全オナ・KOF97の1万円
●○50 全オナ・KOF97の1万円

GAME COMIC for GIRLS

各700円・近所の書店店頭が無い時はレジで御注文ください

POCKET FIGHTER・4COMA COMIC

PUYO PUYO・4COMA COMIC

いかす! ポケットファイター

きめろ! ふよふよ

井ノ本リカ子・BENNY'S・秋山ゆな・麻倉かれん・ほづみりや・
念力ガロ子・桜葉亜・黒沢姫香・影山さおり・高久流一・聖乳・他

秋草積・Yらあしえ・狂未和己・野々原ちき・米木由仁・みどり啓・
綾野貴一・火野久里子・森崎めいな・奥谷かひろ・ひの鹿路・他

各900円・近所の書店店頭が無い時はレジで御注文ください

THE KING OF FIGHTERS'97・ANTHOLOGY COMIC

JUSTICE GAKUEN・ANTHOLOGY COMIC

97京VS庵FIGHT!

熱血野郎GO! JUSTICE

きだかゆう・戸嶋ことみ・庵山まどか・朝倉あや・きさざき上総・
真敷ひとこ・高澤あんに・葛崎洋・松平一流・西村終子・叶いつこ・
館屋勇・小倉ヒヨリ・ルーガルガメ夫・他

炎天下くらら・早乙女貴・ひらのわたる・高橋直樹・飛月まい・
こまつ慶子・甲斐アキラ・きよまつてらこ・ひの鹿路・KAINA・
烈丸・神崎らひむ・下北沢鈴成・眼鏡三葉・他

SAMURAI SPIRITS・ANTHOLOGY COMIC

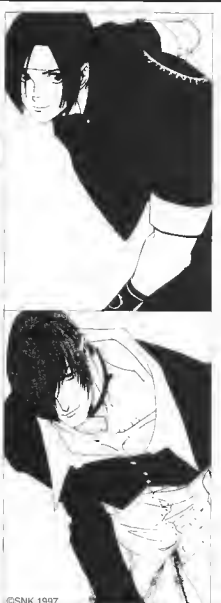
GAME NOVEL for GIRLS

侍 闘魂 ②

SAMURAI SPIRITS・ORIGINAL NOVEL

柴崎泪・秋葉デンキ・渋谷バルコ・大峰昭彦・切谷ミサラ・戸塚季子・
鬼川財・十六夜あや・大江戸新門・椿盛緒・守々多衣草・本田里奈・
しめのつかさ・柳亜城・藤井あお・他

魔城降臨天草忍び姿
(NOVEL) 千寿貴子 + (ILLUST) KIRIN



上記書籍は通信販売で御購入できます! 郵便振替で用紙に(口座番号)00130-8-717856(加入者)いーす(金額)書籍代・発送代(1冊310円・1冊増毎50円増)の合計金額(通信費)御希望の書籍名と数(弘込人住所氏名)御客様の郵便番号・住所・氏名・電話番号を御明記の上に御振込ください

株式会社ムービック・東京都板橋区弥生町77-3・TEL 73-8558・FAX 03-3972-1992 FAX 03-3972-1235

大発見!! ネオジオとファミコンのコントローラーの接続が同じなのだ。でも、よい子のみんなは別のコントローラーをつないだりしないように。ちなみにネオジオコントローラーをファミコンに差して操作したところ(AとCがスティック、上方角がリセットで、他は操作不能だった。●PⅡ死研デスサイズ(福岡県)／ファミコンの前面端子のことだね。おおっ、ホントだ。ピンの数と位置が同じなんだな。ふむふむ。(編)

[illegible]

・あなたのお気に入りネオジス

② 名前 _____

と、その「メバト」も募集し

三才

天晴

新しい年度になって、新生活をはじめた諸君！ ぼちぼち生活に慣れたかな？ 今季節、五月病やらホームシックやらが流行ってるけど、そんな時は天晴を見て元気出せ！



ラルフ

●PN/VAS某（福島県）

ライフ、サブマシンガンに手榴弾と、アイテムの充実したラルフ敵です。ポイントは口にくわえた手榴弾とか。そうだなね、彼らって普段は格闘してる人じゃなくて悪兵なんだよ、うんうん。



雪

★PN/羽天羽（新潟県）

どうしても雪の中で写真が撮りたくて、夜中の3時に車で走りまわって撮った写真となぜ？ そんなに薄雪なのに、気持ちいいのう。その根性を称えて天晴賞を贈呈するぞ！



レオナ

●小山澄江さん（広島県）

家の中をちょっとアレレンジして撮ったものとのこと。足元に置いてしゅっくたの感じが、念々待って待機中というシチュエーションかな？ 家の中のこういうショットもなかなかいいものですね。



暴走短走
暴走レオナ

●PN/暴走短走＝暴走天と暴走レオナ＝ミワ（兵庫県）

勇気に満ちた暴走カップル写真の登場です！ このポーズもさることながら、目つきもかな～りイッチャって暴走している雰囲気がよく出てますな。今度はスタートポーズ希望♡



一歩あかり

●PN/あんちゅ（宮城県）

今月の季節外れちゃったて賞！ 天晴は送ってもらってから数ヶ月に2ヵ月ぐらいのブランクがあるので、こういうことが起こっちゃうんだけどね。でもお人形みたいで可愛いので載せちゃいました♡



暴走短走

●PN/RYO（福岡県）

和室で気合いを入れた感じの香澄ちゃん！ 紙間の前とかなんじゃないかな？ 女の子だけど初・女装コスプレだそう。ってことはいつもは男の子のコスプレしてるってことかな？



「凝ってます♡」では、凝り性コスプレヤー＆コスプレ写真を大募集！ おちつとコスプレにはうるさいよという方、これは目撃作！ という写真をお持ちの方、天晴宛てにどしどし写真を送ってください！ 待ってるよん♡

手紙によると、暴走短走さんは、撮影中にはよく落ちついてましたらしいが、大丈夫だったのかいの。シチュエーションに凝るのはいいのですが、ケガしないように気をつけるのじゃよ！

「凝ってます♡」では、凝り性コスプレヤー＆コスプレ写真を大募集！ おちつとコスプレにはうるさいよという方、これは目撃作！ という写真をお持ちの方、天晴宛てにどしどし写真を送ってください！ 待ってるよん♡

今月の凝ってます♡は、新刊組に在籍のPN/高瀬彰（龍神）&榎元マモ（穂）の作品。題して「浮いてます」がな！ 暴走短走さん！ です。ネタバレしをしますと、はしこにパランスよく乗ったってわけじゃない。でも、なかなか浮いてるっほく見えるところがナイスです。あとポイントのはうざせにうざせの手袋してるの？ たしかに暴走短走は手袋してあげたね。うん。謎じや。

私、凝ってます♡



●PN/相羽コキコ (埼玉県)
R2の新作のキャラのファンじゃないんだけど、
んはよいのう
元気がいいのう



●PN/Shin (大阪府)
流さ全開の真神様じゃい！ いかにも悪人な面といい、行動
といい、最高だよなあ。あのまま、くたばって欲しくないよな！

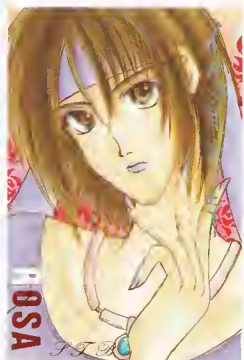
3パーセントの 誘惑

●PN/羅城水月斎 (東京都)
半蔵の素顔は設定資料見ないと分からない
もんね。普段は悪役に保護されてるし。でも
たまにしか出ないトコがポイントなのよんわ



●PN/あふいあ星人 (宮城県)
メタスラじゃい！ マルコの不敵な表情が非
常にグッドですな！ 後ろにわらわいるソ
ンビーズもなんかカワイイぞ

●PN/A AOKI (神奈川県)
うむ！ 色っぽいロサちゃん。ゲーセンから
消えたって？ それは残念。裏へのメッセー
ジは大歓迎！ ただし染めるペンはNGよん。



●PN/草摩むす (大阪府)
依然として人気高しのKOF'97ラスボスこと、
オロチ殿！ やっぱし、クリスが成長すると
あんなワイルドになるんかいな？



●PN/DHT (岡山県)
切り絵っぽい絵柄だけど、実は違ったりし
て。派手な色使いが天草の雰囲気にとっ
りじゃのう！



●PN/ミカセ (大阪府)
公認ラブアップですわ。ユキの持つて
る「俺様詩集」はもしや京の作品集？ そい
つはぜひ読んで見たいナリ！



●PN/まいこむ (三重県)
最近パソコンで加工したイラスト増えてるん
だよな。やっぱしそういう時代なのかな？
でもプレイジングっぽくていい味だしてる。





●PN/疾風時雨（新潟県）
お花見の手配で、寒いところはまだ咲いて
るよね。サクラ前線を追って北上したくな
っちゃったよん！

●PN/霧島翔（大分県）
あったましますい（いや怖い？）シリーズRB
2編。まあジョー着てる物少ないし、あり
そうで怖いなり。今月のお笑い大賞決定！



●PN/糖牙郎（東京都）
白チャムや！ 大きな青紫のお目々に吸い
こまれちゃいそうじゃにゃウ そんなにじ
っくり見つめちゃイヤンワ

●PN/ばらスィー（静岡県）
あかりの友達3人衆だあウ うーん可愛え
うウ この子たちの性格設定がイカすんだ
よ。応援だけさせとくのはもったいないかも。



●PN/カトリマツ（宮城県）
月華キャラ勢揃いの図ー！ しかもみんな人間じゃな
い（笑）。短かいところまで見て、それぞれの意味を
考えろ（笑）しいからウ



●PN/氷川あづみ（広島県）
ボリスムは着月元ちゃんのエロがおどめです
ぜ。ダンナ。風間元弟フアンの方々は、せむ
クリアして見てほしいにゃあウ。ウフフウ



●PN/ANDREN（インドネシア）
3人！ 娘の自転車レース！ KOFがこんなほのぼのな
大会だったら平和でいいのにな。まあオロチがからんでな
き平和なんだけと。



今月の 誘惑賞

★PN/東郷イナサ（愛知県）
ラン語で「死を想え」ですが、カッコ
いのう。マジ魔のためにはあんなに
カシタにや。KOF7はヤバかった。
次はどうなるのかな？



●PN/氷屋きょうた（滋賀県）
お待たせの狼狽の季節がやって参りました！
みんなバリバリ対戦してるかーい！ 勝利テ
モはないけどED面白っす！



●PN/鍵一郎（滋賀県）
運てるリムルル。賭して「ねわるる」！ つ
てまんま（笑）。可愛いのでよしとし
う！ リアルタイプ魔陀羅まってるよんウ

NEO・GEO

P S

S S

G B

ネオジオ 家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移転されたゲームの最新情報をお届けするぞ。今月はちょっとページは少ないけど、情報はいつも通り満載なのだ!

©SNK 1999, 1997, 1998 ©YUMEKOBO 1999 ©SNK 1996, REPROGRAMMED ©TAKARA CO., LTD. 1998

P S

プレイ ステーション

今月は新主人公のアルフレッドと、初回限定版についてくる「SNKファンコレクション『餓狼伝説』」についてお伝えしよう。

リアルバウト 餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

アルフレッド

どんな
ヤツ?

大空を行く機体の飛翔時、父の語る故郷を取り戻すため、アルフレッドはじいじのジョンと共に旅立つ。行先はサウスタウン。

サウスタウン。ギース・ハワードが豪を演じ、パワー・ドコネクションが機能を停止したこの街では、新たな希望が動きはじめた。闘争の男が裏舞台へ出現し、闘争の前の組織を手玉に収めた。

新しい組織はサウスタウンを中心に招き入れて勢力を拡大し、世界各地に兵器製造工場が建てられた。そして、アルフレッドの故郷も例外ではなかった。

自然豊かな新都市に建てられた巨大な工場。冷徹な組織の人員、自然破壊……。この状況に基づいて見られるアルフレッドではなかった。

かつてたった一人、サウスタウンを救った。テリ・ボガードという名の格闘家がいると聞いたことがある。「オレにもできるかも知れない」。

アルフレッドはサウスタウンへと旅立つ決心を固めた。



天翔ける
新挑戦者



SNK 8月25日発売予定
5,800円/初回限定版6,800円
格闘アクション



PROFILE

格闘タイトル。我流(父親譲り)のマシンガントップかへす。しかし、パワー不足を補うため手刀をメインに、空を切裂いて足場だけに操るという、天性のセンスによるところ(大さき)。

国籍はアメリカ職業は冒険家になるつもり。(父と、世話をしているじいジョンの言葉)年齢17歳誕生日1980年5月10日

身長・170cm
体重・65kg
血液型・A型
好きな食べ物・果物全般、ジャガイモステーキ、お茶が大好き
嫌いな食べ物・肉、車(なぜか酔っ払いの車に酔っ払いの車として、村の英雄となつた)

後がジョンと共々サウスタウンへやってきたのは、父の語る故郷の平和を乱した悪の元凶を討つためである(父親はアルフレッドが10歳の時死去)。

SNK ファンコレクション 餓狼伝説

初回限定版にのみ同梱されるこのソフトの一番のウリは、プレイヤー自身新聞記者となり、餓狼伝説のキャラクターにインタビュー。することで情報を集め、データベースを作成していくというもので、できあがったデータベースはもちろんメモリーカードに保存可能。

また「餓狼伝説シリーズ」6作品のオープニングムービーを収録。他にも餓狼伝説のイラストやコンプレイトの写

真を覗き込めるファンルーム。やBGMに耳を注ぎつつ、キャラクターのクイズを挑戦する「ダンクスター」などもあるぞ。

ファンイラストなどが見られる



なんと右下には彼らまでいる!



ファンイラストなどが見られる

PS版「RB餓狼DM」体験版プレゼント!
詳しくは141ページ!



フラクティスメニュー画面。
さまざまな項目が設定可能なた

PRACTICE MENU

▶ ACTION ▶ STRONG CROUCH JUMP
▶ GUARD ▶ NO GUARD HIT GUARD
▶ COUNTER ON ▶ OFF
▶ POWER MAX ON ▶ OFF
PRACTICE START
EXIT

もはや多様化にはおなじみ
となったフラクティスモ

フラクティス モード

アイト
ギャラリ2は
カラーもあり！

ザ・キング・オブ・ ファイターズ'97

PS

プレイ ステーション

発売まであと一カ月を切
ったPS版「KOF'97」
今月はフラクティスモード
とイラストギャラリ2に
ついてお伝えしよう。

SNK
5月28日発売予定 5,800円
格闘アクション



アイトギャラリ2ではカラーイ
ラストも閲覧可能になったぞ

アイト ギャラリ2

PS版ではネオジオCD版
などで好評だったアイトギャ
ラリーに、2がつき、装い
も新たに登場。バグゲージイ
ラストなど数々のカラーイ
ラストも加えられ、より見応え
あるものへと進化した。
またこのモードでは、イ
ラストを見ながらBGMを聞く
こともできるのだ。



各項目の0を1にすればOKだ

オフ オプション画面の 秘密とは？！

オフオプション画面で、S.O.U
ND TESTにカーソル
を合わせ、↑+Aでサウンド
テストに入る。すると、S.O

00000000
セレクト+AorBで簡単
に必殺技が出せる（連発対
戦では不可）
POWが自動的に増える

「クラウザー」「ビリー」にカ
ーソルを合わせスタートで
「ギース」「庵」が選択可能

本来なら全キャラでクリア
したり、ジョイントモードをク
リアしたりと、見るために特
殊な条件が必要になるデモビ
ュー画面。なんと以下のコマ
ンドを入力することで、そ
の条件を満たさなくてもデモ
ビューやギャラリが観賞
可能になるのだ。ちなみに、
コマンド自体はボス使用コマ
ンドと同じものぞ。

最後の 裏技を紹介！

GB ゲーム ボーイ 熱闘リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

タカラ
発売中 3,980円
格闘アクション

GB ゲーム ボーイ

前回紹介した「ギース」
庵使用法。でもめんどく
さいし、なんていうてる
人のために、彼らを簡単に
使うワザを紹介だ。

NG CD 家庭用 CD

こちらも以前紹介したも
のを、より簡単に見られる
ようになるワザを紹介。こ
れで簡単にエンディングや
ギャラリが見られるぞ。

幕末浪漫 月華の剣士

SNK
発売中 6,800円
格闘アクション

OPTIONメニュー
「DEMO VIEWER」
にカーソルをあわせ

C×6、B×3、C×4
(3秒以内に入力)



こんなイラストがタップリ

NG ROM

家庭用 ROM

ついに発売された、家庭
用「RB2」。GWはこれ
でぶふたつ、つてもある
んじやないかな？ まだ買
つてない人は急いでお店に
ゴーだ！

リアルバウト餓狼伝説 THE NEWCOMERS

SNK
発売中 32,000円
格闘アクション

ついに登場！ 家庭用 「RB2」

OM版ではクレジット数が決
まっていた、かなり重宝
する。特にBボタン。敵体
力4は、1本目だけでなく
2本目、3本目にも適用さ
れるのでおススメ。
またオプション項目で目
につくのは「ランセレクト」



ステージセレクトは対人戦のみ



コンフィグ画面。割と基本的



ザ・キング・オブ・ファイターズ

THE KING OF FIGHTERS KYO



リミットはKOF開催日! 31日後すべてが明らかに…

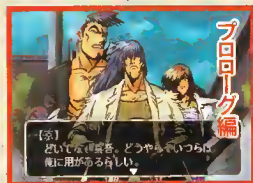
©SNK 1998 ©YUMEKOBO 1998



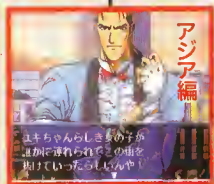
ゲームショウでちょっとだけお目見えした『ザ・キング・オブ・ファイターズ 京』。今回は、その最終編である『KOF'97』編までのステップを紹介していくぞ。

おなじみの登場キャラクター紹介も見逃さずにね!

ストーリー進行

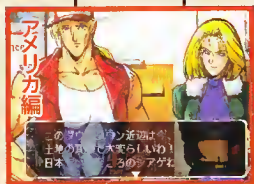


分岐①



分岐②

アジア編

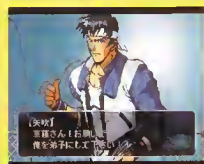


日本編

まずは最前編の「京」入り、千堂3兄弟登場。KOFの招待状が届くというイベントが発生する。プロローグ編から物語ははじまる。

ここで京の行動によって、ストーリー展開は変化していく。日本編かアジア編の

分岐①



プロローグ編での京の行動で、この先の展開が決まる

分岐②



いざ海外へ! でも最初からアメリカに行くことはできないわけね

これは探すべきでない!

ストーリー進行&分岐解説

プロローグ編、日本編、アジア編、アメリカ編、そしてKOF'97編の5つのシナリオが存在することは、これまでに紹介した通りだ。そのストーリーの進行は次のような流れになっている。

どちらかのシナリオに進むことになるのだ。

この注意点は、どのルートに進むにせよ、京が行動することが出来るのは、KOFが開催されるまでの31日間だけだということ。開催日になるとストーリーはKOF'97編へと移行するのだ。

この限りの時間の中で、お目当てのキャラクターとチームを組むには、ストーリーがどんなルートで進行しているかに、よく注意しなければならない。

またこれらメインシナリオのイベントのほかにも、各キャラクターならではのイベントが満載の、サブイベントが各地に隠されているらしい。

※ゲーム内容、及び画面写真は開発中のものであり、変更される場合があります。



Mr.ビッグ



「彼はすごいわよね」 相変わらず？
人もはべらして、まあ



随分浮かぶギース様。誰かの視点
点なんだろうかな？



ギース・ハワード

登場キャラクター紹介



キング



女性ながら頼もしい
味方。ここはアメリカ
支店らしい



ブルー・マリー



張りこみ中らしきマ
リー。いろいろと活
躍してくれそうだ



不知火舞

舞とアンディはやっ
ぱり組ませてあげた
いかな？



碧い砂時計



生駒治美 いこまはるみ

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラクターとしてこの人。担当キャラは、サムライの「コルル」、シャルロット、「狼」の「麗虎」、KOFなどの「マリ」・「マリ」・キングなど多岐。

●その他、TVアニメ「ひまわり」の主人公、の「カン吉」役などでも活躍中。SNKのバリオ番組「おちちるび」のバリオ「ティ」も務める。



『碧い砂時計』の
誕生自体が
私にとつての
アニバーサリー――

風も心地良くて、目に飛び込んでくる緑が、ほんと眩しい。

街を歩いていても、ものちよつと寄り道したくなくても、そんな気分。何か良い事が起こりそうだな予感。おそ、素敵なく予感〜と思いきや、なんと「ネオオジオフリーク3周年記念に、おまけにこの『碧い砂時計』も3年目突入めでたやめでた特別記念スペシャルはふばふだったのだ。

うございます!! 石の上にも3年ってな感じで色々苦勞もあつたでしょうね。このコラムを担当されているKさんもしょっちゅう徹夜されて、ついに髪の毛真っ赤っかになつてはたし。でも、これからが勝負ですからね。今度は黄色で

も縁でもレインボーカーを私達に
もなすって、楽しい本を私達
に提供してください。あつ、
それとこのページの存続は、
くれぐれよくしくお願ひ申し
率り候でもござやる！

改めて振り返ってみると、
私がこのページを担当させて
頂いたから、もう3年目に突
入するんです。うね、ちよみ
私が大阪から東京に移ってき
たのと同じ時期だから、この
「碧い砂時計」の誕生自体が
私にとってのアンバーサリ
なのだ。

改めて振り返ってみると、私がこのページを担当させて貰ってから、もう3年目に突入するんですね。ちょうど私が大阪から東京に移ってきたのと同じ時期だから、この『碧い砂時計』の誕生自体が私にとってのアニバーサリーなのだ。

初めての引越し
そして東京生活…
最初の関門が
私を襲ってきた

生まれてこのかた、引越して、
しなで経験したことのない
私は、嬉しくって嬉しくって
遠足気分。夢は果てしなく広
がりましたよ。

だかし、東京にやっ
てきて、まず最初の開門が襲つ
てきた。人酔い。^だ
真つ昼間であらうとどんな
中途半端な時間帯であらうと
人がわんさかいるのだ。みんな
電車かい?? と思うほどい
くも電人は満員、繁華街に行
くとそりやもうジャングルの
茂みを掻き分けて採検してい

るような気分。

一休みしようにも、何の変哲もない喫茶店であろうと、人がうじょうじよ沸いてくる

留学帰りの友達が、あまりの人の多さに交差点の真ん中で立ちすくんでしまったという

関門はまだ続く……
友達がいらない
寂しさについて
大阪へ長距離電話

な仕事に追われていたので、みんなに頻繁に会ってくれるので、仕方なしに、高い電話料を払って大阪の友達に連絡していたのだ。

11月の移動シーズン中、新線内でたくさんさんの荷物を持っている人を横目に、つい思

てしまった。「少年よ、大を抱け」でも閨門はあるで
つてね。

まあ私の場合、幸い言葉だ
は仕事柄すぐに順応できた
けれど、同じ日本でも所変わ
れば、色々問題はあるもんで
わ。



連載3年目突入!私にとつての アニバーサリーは…!?



ブルー・マリー
『リアルバウト餓狼伝説2
THE NEWCOMERS』
©SNK 1996

新たな環境を
キャンパスに
自分の色に
染めよう

そんなこんなで、このペー
ジと共に歩んできた東京生活
も1年経ち、2年もすればす
っかり馴染んできたのであり
ます。

やっぱり、何事も馴れたね。
自分の中に取り入れられた
かが健なだね。私も憧れの
アニメのお仕事をさせてもら
って、つくづくそう思いまし
た。そして楽しみもどんど
ん増えるわね。そして周
りに影響されて色をつけ、最終
的には自分色に染めていくの
である。いやー、アーティスト
やね。

みんなも自分は芸術家だと思
って、新たな環境をキャン
パスに見立てて、ペイントし
てみたろう?
この『悪い砂時計』は、私
の大好きな青色からSTAR
Tしたけれど、今は何色ぐ
らい塗られたのかな? ちな



開上りの芝生に座り込む。『転じてますよー』とのことですが…



自然に曲まれてにっこり♡や
つぱり笑顔は基本デス

青色キャンパスが
染まる日は近い!
『青色記念日』は
いつになるのやら

みに入で考えると、このペー
ジの後ろへんにいるお2人
は何だろね?
安井さんは、鹿のイメージ
からいくと赤なだけど…。
ま、赤でええね。野中さん
は、何色だろね。汗かきなん
で、発汗色とか。(笑)

神谷けいちゃん私は私と一緒
で青が好きやけれど、ブラッ
ク話好きやから重宝な。曾木
ちゃんは、自分で顔目が似合
う女とか何とかぬかしとった
から、ほろ色やな。いや、こ
の間(ニコロ)の携帯アン
テナキャップくれたから、薄
紫! コンダさんはラスタ
ーカーで、前豪さんがこれま
た赤やな。うん、こんな
風に考えていくと、どんな
色が進みますな!! って、行

数珠きかバレーレジャー。
でも「ねおちゅび」スタッ
フも外されへんから、モッヒ
は早く頭皮を見せてもらわ
なあかんから肌色やろ、やま
やまはオレンジ色好きやから
しゅ柿色、満願日は昔なじみ
で実血は血が緑らしいから緑、
まどかは10円やから茶色、ベ
ンジー(便所ミ)は便器や
から白、セバスチャンは何か
エンジッて感じ。
誰か色占いとしかしてくれた
ら面白いのにな。でもこれ
だけ挙げただけでも、一緒に
は混ぜたくないやな。

でも、もし「悪い砂時計」
が読いていたら、その時は是
非、青色記念日としてみん
なに報告したいな。
じゃ、その時まで、未長く
お付き合いくださいな。



©SNK 1995 NEO-GEOFRENZY

生駒治美の
なんでも
質問箱

Q 生駒さんにとって、神
谷けいさんははうい
う存在なのですか? うお
ちゅび、などとても仲が
良そう。(P)に思えるん
です。

(東京都ノース・Wさん)

けいちゃんは、本家の妹ま
りも妹みたいで、すくなく
わい奴なのであるが。でも
、実はけいちゃんの方がし
っかり者で、がっちり財布
の紐を握った世話屋的存在
でもあるのだ。
だから私がぐうたら妻主で、
けいちゃんはぶりっぴしっか
り妻つて感じ。そう、2人は
バカボンのパパとママの關係
なのだ。

生駒治美のサ
インカード(テコ
ル&リムル)を抽選で1
名様に。
はがきに住所
・氏名・年齢・
職業・電話番号
そして当コナ
ナへのご意見
ご希望を記入の
うえ、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 樹雲文社分室
ネオジオフリーク編集部
『悪い砂時計6月号』係まで
締切りは6月9日必着 発

表は8月号誌上、なお、この
プレゼンに当選すると、他
ページのプレゼンに当選で
きない場合がありますので、
予めご了承ください。4月号
の当選者は、北海道の高木美
芳さん、おめでとう!!

パート II

安井邦彦の 遊びは終わりだ!! -ROUND23-

皆さんからの熱い要望にお応えして、
『安井邦彦のおやすみ御用だ!』スペシャルパートII
ついに実現だーっ! いつもは主に席に関する質問を
受けつけているこのコーナーだが、
今回はパートIと同じく、安井さんに
聞きたいことならなんでもOKの無礼講企画!
いつもナイスガイな安井さんに、
日頃の疑問をぶつけてみたらぞ!

皆さん こんにちは。
4月からの新しい生活には
もう慣れた頃だと思いましたが、
いかがですか?
さて、今頃はしばらくぶりの
スペシャルですね。果た
して、どんな質問があるのや
らう?
**プロフィールの謎ー
夜中のギター演奏の
真相とは?**
Q…バンドをやっていたとい
うのは本当ですか?
市橋幸太さん(広島県)
A…十代の頃、ほんのちよつ
とね。でも硬派なロックじゃ
なくて、当時はやりの、「ニ
ューミュージック」といわれて
いた音楽でした(わかる)。

Q…安井さんはどうして最近
はバイクに乗っていないん
ですか? あと、どうしてギ
ターを演奏するのは夜中限定な
んですか?
P N/秋田大 秋田県
A…悲しいことに、近くにバ
イクの置き場所がないので。
だから時々、夜中にさびしく
なつてギターを弾くんです。
なぜ夜中なのかって? そ
れはつまり、真夜中というの
は誰にも邪魔されない自分だ
けの時間だから。わかりま
す? この気持ち。
Q…カラオケで十八番の曲つ
てありますか?
P N/大ハチ(大阪府)
A…すくなく古い曲だけど、
ダウン・タウン・ブギウギバ
ンドの「恋のかげ」にしてお
こうか?、奥田民生さんの
「恋のかげ」も好きですけど。
Q…初恋の相手はどんな人?
あとは、かつて所属してい
た劇団時代に、ノノ涼子バ
ーティの即席ハワイアンバ
ンドでベースギターを弾いて
いたぐらいです。

Q…安井さんは一人暮らしだ
そうですね、お料理するの
ですか?
P N/あじわい四郎(北海道)
A…フロックイヤーで通る
玉ネギを思い切りみじん切り
にするくらいは。
**彼の上にはライバル?
ファンも気になる。
野中さんとの仲は…**
Q…京の声優である野中さん
とは役の上では大猿の仲です
が、実際に仲悪いんですか?
池上替子さん(広島県)
A…気になります? フフフ
。僕の口からはこわくて
てもお答えできません。今度
野中くんにきいてみてください。
Q…新キャラの聲優さんやん
はなかなかいいムネをしてい
ます。安井さん、いかがです
か? ちなみに僕はユリ程度が

したか?
金す真由美さん(福島県)
A…まるで妖精のような女の
子でした。ずっと好きでした
。なんてネー! ハハハハハハ。
Q…安井さんは一人暮らしだ
そうですね、お料理するの
ですか?
P N/あじわい四郎(北海道)
A…フロックイヤーで通る
玉ネギを思い切りみじん切り
にするくらいは。
**彼の上にはライバル?
ファンも気になる。
野中さんとの仲は…**
Q…京の声優である野中さん
とは役の上では大猿の仲です
が、実際に仲悪いんですか?
池上替子さん(広島県)
A…気になります? フフフ
。僕の口からはこわくて
てもお答えできません。今度
野中くんにきいてみてください。



安井 彦
YASUHIRO ASAI
PROFILE

誕生日: 12月12日
出身地: 愛知県
血液型: A型
趣味・特技: 音楽鑑賞、ウォーキング(バイク
にも乗るが今はお休み)、夜中のギター演奏
声優歴: 4~5年
(声優としてのキャリア)
ネオジオゲームキャラ 八神庵(KOF'95,'98、
'01、KOF'02)/サンゼルマン伯爵(真流サ
ムライスピリッツ武士道列伝)
テレビアニメ: 「あずきちゃん」 他
海外ドラマ・映画: 「ER 緊急救命室」「ピ
バリーヒルズ青春白書」 他



撮影中、カメラマンに「川に落ちないでくださいな〜」と優しい言葉
をかけていた安井氏。やはりナイスガイだ!

好きです?
池沢太郎さん(愛知県)
A…うん、よいムネという
のは、いったいどんなムネな
んでしょう? 今度詳しく教
えてくださいネ。
Q…仲のいい声優さんは誰で
すか?
P N/ラモイ(東京都)
A…KOF関係者ですか?
A…深える子羊ふ! 決して
特に仲がよいのは。KOF
Fでは仲の悪い人はひとり
もいないと僕は思っていますけ
ど、あ、野中くんや仲の
良い悪しがバレーやった。
ヒミツにしてやろうと思つて
いたのに。
Q…「DJS」で魔扮する女
子高生、庵子先輩に告白され
たらどうしますか?
P N/龍撃ロボ(千葉県)
A…深える子羊ふ! 決して
血迷つてはなりません。とき
としてやりましょう。

NF3周年特別企画 『おや御』スペシャル



今回の撮影場所は春爛らかな東京、お台場。暖かな陽気に思わず心がこぼれる



ハヤシ 庵 / THE KING OF FIGHTERS

Q…庵のコスプレは絶対しないそうですが、京のコスプレならしていただけるのでしょうか？ 誕生日同じだし！

Q…一番印象に残っている声優関係のお仕事は？
A…ある外国人ナレーターの方と仕事で一緒にいた時に、その人が自分専用のマイクを持っていたんですよね。そのマイクをスタジオオのマイクスタンドに自分で接続してレコーディングをしてみました。それにはびっくりしました。

Q…『KOF』の男キャラの中で、庵と友達になれそうな人物は誰だと思いますか？
A…バツぱり、シエル、ハル、舞ちゃん、えっ？ 女性の話じゃない!? ハハ。えい、

Q…『KOF』の男キャラの中で、庵と友達になれそうな人物は誰だと思いますか？
A…バツぱり、シエル、ハル、舞ちゃん、えっ？ 女性の話じゃない!? ハハ。えい、

Q…前回の『おや御』スペシャル

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…正しい暴走の仕方をお教えください。
山下哲生さん（兵庫県）
A…他人に迷惑をかけずにこつこつポーズしてください。

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

Q…『KOF』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！ 庵が取るべき対処方は？
和田一気さん（宮嶋県）
A…フン、登場したければ勝手にしろっ！ ひりり残らずあの世に送ってやるワッ！ フフフ、ハハハハハ！ ハルツハツハツハハ!!!

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入りKOFポスターを抽選で1名様に。はかきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号をうして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
株芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わらだ!!」6月号 係
締切りは8月9日必着。発表は8月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
4月号の当選者は、神奈川県川崎市の武田淳さん。おめでとう！



写真大公開!

野中政宏の

へへ、燃えたる?

第11回



生後100日ですな。こんな風に正装したのは、僕の人生でこの時だけですね(笑)。多分この写真は、僕の大好きだったおばあちゃんの家で撮ったモノだと思います。

「三つ子の魂百まで」とはよくいったモンです。僕の車好きのルーツが、こんなところで見てとれるとは…。



見ての通り、幼稚園時代です。たしかカンナ組でした。この年か次の年に大雪が降って、初めてカマクラや雪だるまを作りました。



小学校5年生ですね。あとは日が暮れて帰って来たらラジオを聴き、その後も、昔僕らが作った野山の「ほもの道」(一)を近所の子供たちが走り回っているのが、ちよっと自慢です。

連載11回目を数える『野中政宏のへへ、燃えたる?』。今回はNF3周年の特別企画で、なんと2ページの拡大版! 内容の方もいつもとは少し趣向を変え、野中さんのプライベートフォトをお見せしちゃうぞ。

野中政宏 のなかつ まさひろ PROFILE

誕生日：10月15日 出身地：広島県 血液型：A型 趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン遊戲 担当ネオジオキャラ：草薙京(KOFシリーズ) / 音斬り破沙羅(サムライシリーズ) その他
の仕事：CMのナレーションなど



中学の頃はひたすら勉強。とはいえガリ勉君ではなくて、昼休みはサッカーにバレーボールにと、遊びまわっていました。スポーツの素晴らしさを身をもって知ったのがこの頃。両脇はいとこのふたり。兄弟のように育ちました。

NF3周年 特別企画

野中政宏



草薙 京/
「THE KING
OF FIGHTERS」

SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入りSNK NEW SOFT
CATALOG '98を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号
そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入の
うえ、

〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号

御落付社 分室 ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたら? 6月号」係まで。

締切りは6月9日必
着。発表は8月号誌上。
なお、このプレゼント
に当選すると他のペー
ジのプレゼントに当選
できない場合があります
ので、予めご了承ください。

4月号の当選者は、
大阪府の牧村美希さん。
おめでとう!



僕の仲間たち一番の宝物。
写真は「DJラジオドラマ編」収録の時のモノ。
コングさんのロング姿が懐かしい(笑)。曾木ちゃん
の帽子は手作りらしい(爆笑)。

大学生の僕と、我が家の愛犬「ムク」。親父がムク
を散歩に連れて行く時、「おい、政宏、散歩行くで!」
と呼んでいたのはショックだった(爆笑)。



25歳、初舞台の打ち上げ。芝居というモノが、こ
も辛いくせに、やたら楽しいモノだ。と初めて知った
日。本当にいろんな事を学んだ、大切な思い出です。

Q...ネオジオフリークで、好
きなコーナーはどこですか?
A...今の僕があるのも、NF
「高橋インタビュー」で取
り上げたもので、高橋イン
タビューは毎回楽しみに読ん
だ。知っている人も知らない
人もいるけど、どっちであ
れも興味あるからね。もちろ
生駒つちと安井さんのコラム
も楽しみに読んでます。
他には「替え歌」行っちゃ
ます!とか、こんなやつ
が好きです。4月号に載った
たTMRの替え歌。最高だね
。俺のライバルまでもな奴
に代えてくれ!いいぞ!
PNF好きはもう!! キミ、
おもしろいわ(爆笑)。
NFが、より一層盛り上が
りますように。

野中政宏の
お楽しみは
これからだ!

読者さんからの質問に野中
さんがお答えするコーナー!
野中さんのこと、もっと知
りたいというキミも、少年た
ち、君たちのアツい質問を
お待ちしております。

ゴー、パピィ!

キャラクター テキスト

必殺技



パピィが相手に食いついて攻撃する。食べてるわけではない

パピィに命令して、相手に攻撃を仕かけさせるトップブリーダー的な技

電撃びびくナイフを放つ。待機では羅刹・初の飛び道具だった



電撃を全身にまよって相手を攻撃する驚異的な技

パピィをホールのよう

パピィが妻を消し、相手の上空に出現し攻撃する



相手を投げ飛ばして、剣で追撃する技

パピィに餌をあける
ことパピィ技がパ
ワアップするメー

修練の秘奥義。3つ
の技で構成される

羅刹の秘奥義。MSD同様、三段技。
最後はストライクヘッズでシメ!

衣装



茶と緑の組み合わせで場所によっては保護色

奇抜なピンク登場。羅刹は犬がなくなった

通称黒ガル。髪は髻装。パピィにマフラーがついた

ガルフォードの基本色・金髪に青の服

ポーズ



勝利してパピィもよろこんでますウー アーオン

さわやかなオレンジに! 全然、忍んでません

ガルフォード



パピィを引き連れて
正義のために闘う忍者
ガルフォードの魅力に迫る!

プロフィール

流儀・甲賀流・ナルフ・流
生年月日・1768年12月25日 16歳 10P M
出身地・アメリカ サンフランシスコ ヒー
ロイ・シスター
身長・175cm
体重・40kg
家族構成・母・マリナ、姉・ル・ジェ、シ
エラ、妹・ゼレナ
宝物・マフラー (師匠であの「に」にもり
たもの)
好きなもの・スーパードロ
嫌いなもの・悪人
趣向・新しい忍術開発
尊敬する人・服部半蔵、亡き父親
コンプレックス・家出同然に出てきた親不孝
剣の道について・スーパードロへの道

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回13位 第2回15位 第3回22位 第4回26位 第5回41位 第6回37位

※プロフィールおよび技の写真は「侍魂〜サムライスピリッツ〜」のものです。人気投票の順位は総合順位です。

©SNK 1993, 1994, 1995, 1996, 1997 SNK・フジテレビ
ASATSU イラスト しろー大野

青い瞳のアメリカン忍者者 ガルフォードに迫る!

忍者に憧れる
夢多き少年

ガルフォードは、友達と遊ぶよりも、船置き場で諸国をまわる船乗りたちの冒険話を、その国の怪聞を聞くのが好きな子供だった。中でも一番心惹かれたのが、ジバンクが、忍者の話で、この話を聞いてからは、いよいよ忍者になることを夢見ていた。とうやうや彼の中に、ある正義のヒーロー、のイメージが、話に聞いてくると、びっけん一致したらしい。船乗りたちの話には、さまざまな忍者の名前が出てきたが、中でも服部半蔵に関する話が、多く、服部半蔵はガルフォードの目標となった。

父の言葉を胸に 正義を貫く!

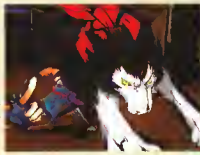
子供の頃から正義感が強かったというガルフォード。それはサンフランシスコで、その名保安官だった彼の父親の影響、といえるだろう。正義感が強く、それに負けないだけ強い力を持っていた父は、ガルフォードにとって「正義のヒーロー」だったに違いない。しかし、悪党の凶弾から子供を守ったにも、自らが盾となりこの世を去ってしまった。「みんなを頼んだぞ!」強く「なれよ」という言葉を残して。今もその言葉を胸に、大切なものを守るため、ガルフォードは「正義」の道を根絶すべく旅を続けている。

頼れる相棒 パビーとの出会い

忘れてはいけないのが、家族にして強力な相棒のパビー。シベリアンハスキーとボル

に入り倒れるなどかえなかつたに違いない。

そんな、すべてが順調にいったかに見えるガルフォードだが、いつか服部半蔵と、目標だった服部半蔵とは違う甲賀流を学んでしまったのだ。彼が忍術に「流派」があることを知らなかったが、たゆめに起きたことが、いつか前向きな彼は、このことをあまり気にしていないようだ。やはり「流派」は違っても忍者は忍者、ノー、プロブレム! ということなのだろうか?



どんな命令も黙って聞いているパビー。 忍大の鑑や!

相関キヤラ

パビー
ガルフォードと一緒に闘う忍犬。ちなみに雄犬。

ナコル

アイヌの巫女。大自然を守るため闘う戦士。

服部半蔵

ガルフォードの憧れの人物。

綾女

ガルフォードの師匠。半蔵の師匠の奥さん。

アースクエイ

昔、一緒に修行をしていた元兄弟弟子。今は盗賊の頭。

中、女性でありながら強大な敵と闘うナコルの姿を見て、ガルフォードが一瞬惚れたのだという。

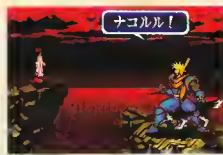
一方、ナコルの方はというと、好き嫌いの感覚はないに、自分の宿命を受け止めるので手一杯、恋愛感情が発生する余裕がないという。つまり余裕が出てきたら望みはあるというところなんだから、がなばれ! ガルフォード!

ナコルとの関係!

正義のために駆けまわるガルフォードにも、密かに想いを寄せている相手がいる。アイヌの巫女ナコルである。

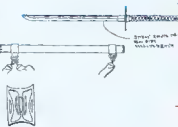
2人が出会ったのは天草を倒すためガルフォードが日本にきていた頃。旅の途中お腹が減って動けなくなつたところに、たまたま通りかかってナコルがおいにきりをつけてくれたという。

そして、天草との闘いの最



必死の制止も彼女の決意は変えられなかった

武器 刀剣



刀銘「ジャステスフレッド作、鎔、嘉正」
作日「1786年天明6年」
刀身の全長「直刀に近い彎刀、日本の名刀、忍び太本刀、刀身、2尺1寸」
説明「刀、身幅広く、重厚く、反りはほど浅い。」

ワンポイント キャラクター レッスン

忍者の歴史を
簡単に
探ってみよう!

わが国の忍術の起源は、聖徳太子の使った忍術使(しのび)という説もあるが、一般には南北朝の動乱期以降、戦乱規模の拡大、集団化につれ、使用が不可欠になった物言や時代が起源とされている。忍術時代には、諸国などの攻防戦の激化とともに、口口(くちくち)、盗盗(しんどの)、華(けさ)、即(けさ)の乱波(らっぱ)、濃濃、素敵、水敵(すいどく)など、色々な名で呼ばれた忍の者の活動が知られた。

忍びの者は、初め戦地の事情に詳しい野伏や山伏の類を使用する場合が多かったが、任侠内容が多様化し、単なる情報収集にとどまらず、敵の兵器や武器を強奪したり、夜間に潜入しての敵陣の擾乱、夜襲、放火などの特殊役などにあたるようになり、専門的技術が必要になり、火薬の使用法などに独自の工夫がされるようになった。そして、それぞ流派に分かれ、大名に召しこめられ、特別任務を帯びて活躍するようになった。

しかし、18世紀後半頃になると、徳川幕府の安寧定もなくなり、幕府の衰退を辿つていくことになる。その替わり義兵や演劇の上で、格好の題材として取りあつた。それにより、忍の歴史は、よりよくなっていくのだ。

設定 原画

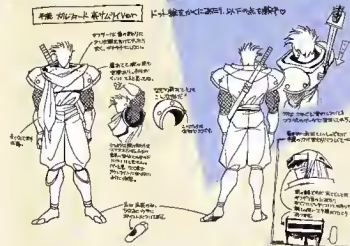
デザイナー様のお言葉

ガルフオードは、サムライの中でも特に「正義の人」なのでえい、攻撃をさせることができます。正義感あふれる彼には、さわやか好青年をイメージして「イワンとガリックカー青年」をコンセプトにアクションを作りました。

サムライスピリッツ (CV/稲毛一弘)



真サムライ スピリッツ (CV/稲毛一弘)



サムライスピリッツ 天草降臨 (CV/小市慢太郎)



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 (CV/稲毛一弘)



このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNDさんに答えてもらおうぞ。

Q ガルフオードのモデルになった人は誰ですか？
A 今は亡きバリー・ワニックスです。

Q ガルフオードの設定した時のエピソードが、ありましたらお聞かせください。
A 最初はコンバチ忍者として考えられていたんですが、「日本の忍者」服部半蔵に対して「アメリカン忍者」だ!! という一言でガルフオードが生まれました。

Q ガルフオードの師匠・綾女はどんな女性ですか？
A 優しくも厳しい女性で、高度な忍術を持ちながら、それを身につけたいとろがガルフオードにとって師匠の目標でした。

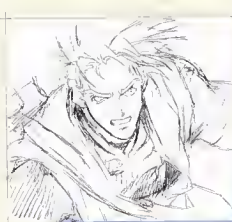
Q ガルフオードは家には帰っているのですか？
A ……悪く言えば、家出同然で飛び出してきたことであって、帰っていません。ただし、時々家様の様子を見に帰って来たりすることもあります。でもガルフオードのお母さんは、それとなく、彼が帰っていることを知っているようです。お母さんに隠しごとではできませんね。

Q&A
コーナー

▶キャラクターテキスト



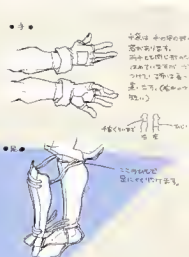
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 (CV/小市慢太郎)



真説サムライスピリッツの主人公、ガルフード。



「真説サムライスピリッツ」の主人公、ガルフード。この世に正義があるかぎり、ガルフードはバビと走り続ける。



「真説サムライスピリッツ」の主人公、ガルフード。この世に正義があるかぎり、ガルフードはバビと走り続ける。

侍魂〜サムライスピリッツ〜 (CV/小市慢太郎)



特選メッセージ

サムライスピリッツ

勝利メッセージ

剣を操る楽しさに溺れたな
いずれおまえもそこであ
るに……(必殺技勝利)

真サムライスピリッツ

勝利メッセージ

見事なファイトだったな
HERE, S A HEAV
EN YOU, BABY.
(ベビー、キミの頭上に天
国が広がってるよ。さらば！)

サムライスピリッツ 新紅郎無双剣

勝利メッセージ

WHERE DO WE
GO? WHERE WE
GO NOW? (これから俺達、
何処へ行くんだろ?)

必殺技一覧

サムライ	真サム	侍魂・羅刹	侍魂・修羅	武士道烈伝	天サム・羅刹	天サム・修羅	新サム・羅刹	新サム・修羅	真サム・修羅
------	-----	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--------

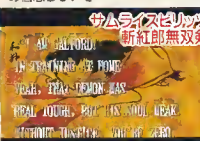
サムライ	真サム	侍魂・羅刹	侍魂・修羅	武士道烈伝	天サム・羅刹	天サム・修羅	新サム・羅刹	新サム・修羅	真サム・修羅
●必殺技									
シャドーコピー									
ヘル・レプリカアタック									
リッパ・レプリカアタック									
ストライク ヘッス									
プラズマフレッド									
ラッシュドッグ									
マシンガンダッグ									
タイピングダッグ									
レプリカダッグ									
イミテイトレプリカ									
ローリングクラッシュ									
プラズマダッグ									
オーバーヘッドクラッシュ									
プラズマファクター									
プラズマフレック									
D.S.H									
ライトニングスラッシュ									
ストライクダッグ									
プラズマバーク									
プラズマファクト									
イナズマ クロスフレッド									
ライトニング ウェーブ									
ショットガンダッグ									
メガストライクダッグ									
●武器破壊必殺技									
メガストライクダッグ									
●秘奥技									
バックスラッシュ									
●武器飛ばし技									
D.S.H(ダブルメガストライク)									
L.S.T(ライトニングスラッシュ)									
●成長奥義									
ダブルメガストライクヘッス									
ダブルメガストライクヘッス									
ダブルメガストライクヘッス									
●秘奥義									
M.S.O(メガストライクダッグ)									
L.S.T(ライトニングスラッシュ)									

エンディング



そして再び悪人を
倒すため旅に出る
のだった

「心の強さこそ正義！」がガルフード
の信念らしいぞ

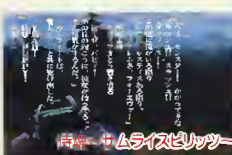


サムライスピリッツ
新紅郎無双剣

真サムライスピリッツ

ガルフードさん、
こめんないよ。
でも、みんなを助けるにはどうする
しかなかったの。
だから、悲しまないで。

いつかナコルが帰ってくる日を信じ、
待つしかないのだ



この世に正義があるかぎり、ガルフード
はバビと走り続ける

次号予告

今回のキャラクターテキ
ストは、餓狼&KOFシリ
ーズは皆勤賞！ 放浪者
の兄と違い、堅実にま
りてきたアンディ・ボ
ガードの登場だ！
不知火舞との結婚も
噂されている彼の魅
力、さまざまな角度
からスポットをあて
てみるぞ！

『ATHENA』は
こんな環境で生まれるのだ!

130

ねおちゅぴDJステーション 収録インタビュー

あのDJステーションが

「ねおちゅぴ」に登場!!



司会進行役前塚氏。ユーモア溢れてます

**おもしろ
おもしろ
おもしろ
DJステーションでは?**

収録についての感想を聞かせてください。

モンスター前塚(以下、前塚)

「今日はDJステーション」というパロディなので、いろ

んな形でおもしろおかしくやりました(笑)。これは「ねお

ちゅぴ」で放送されるわけで

すけれど、普段の「DJステ

ーション」と変わません

安井邦彦(以下、安井)「内

容の方は、相変わらず倒錯の

世界が続いていきます」

神谷けいこ(以下、神谷)「い

つもすこいけい、今回も」

かったです(笑)

野中政宏(以下、野中)「や

っぱり「DJステーション」

ですからね、楽しかったです

よ(笑)」

みんな、SNKのオフィシャルラジオ番組「ねおちゅぴ」は、ちゃんと聴いてるかな? 大好評放送中の「ねおちゅぴ」で、何とあの「DJステーション」が、ねおちゅぴDJステーション、というタイトルで、5月から



安井さんは真剣に語りながら、笑顔も...



ハメられた生駒さん。つい苦笑が...

た中でも、今から楽しみです

(笑)

安井「実は、パート2の方が

話が多いんです。今日のほう

の小手調べ程度で(笑)

だから、今日の日はまはじま

りの部分ですね」

生駒「山崎の

新千禧

一面が...?

「石井さんはライブ以外で

は初めての参加ですが、どう

でしたか?

石井「新人だからいじめられ

てます。いじめっ子がー人い

るんで(笑)」

曾木「大変だね」

石井「誰がいてるんですか

か(笑)。でも、本当に圧倒

されまくりました。僕の出演

は一部だけなので、みんなが

すでに盛り上がりつつあるこ

ろにあとから入っていったん

でついでいけないんですよ

曾木「ウソです。ヒートオー

バーしてました(笑)」

「そんなにすごかったんで

すか(笑)」

安井「DJステーション」

をずっと聴いてる人にも、新

たなと界が広がったと思います

。新千禧の山崎なく、新

しい一面が見られる(笑)

こんなのがずっと続くのはす

こいですね。応援してくれて

いるみなさんのおかげです」

さすか

DJステーション

キララターに...

「それぞれの役どころにつ

いてはどうでしたか?

安井「俺は極悪非道な人です

けど、笑われるようなことにな

っていいです。でもちゃんと悲

惨な人がいるので、順当に取

ったというところでしよう

▶ねおちゅぴDJステーション収録インタビュー

野中「京の役時には、ライブの時の流れをくんでいます。」

曾木「いつもの『DJステーション』の舞臺なんです。今回はまだそんなに大変なことにはなかつたんですが、今後は染みみてですね(笑)」
石井「いつもの比べたらおとなしいですね。染みせてもらいました(笑)。でもちよつと、胸にもやられたものが残つて、ちよつと欲求不満かな(笑)。パート2が楽しみです。」

曾木「いつもの『DJステーション』の舞臺なんです。今回はまだそんなに大変なことにはなかつたんですが、今後は染みみてですね(笑)」
石井「いつもの比べたらおとなしいですね。染みせてもらいました(笑)。でもちよつと、胸にもやられたものが残つて、ちよつと欲求不満かな(笑)。パート2が楽しみです。」

生駒「いじめられ役です。それに、今回ハメられたんですよ。内容変更したからって、いきなりホンと原稿出されちゃつて。」
曾木「みんな笑つてるけど、いつかはまわつてくるのよ!私もライブの時にハメられたもん(笑)」
神谷「今回、リムルルは人にとつません」
一同「(笑)」

か



みんなのまとめ役だったコングさん



「とにかくすごい!」と語る野中さん

聴くたび「印象が変わる大逆転劇!?!」
聴きとろを紹介してくださいます。
曾木「生駒ちゃんの長台詞」
一同「(笑)」
生駒「それはもう...。帰りたい...。(苦笑)」
「そうなんですか(笑)。染

山崎と絡むシーンがあるんですが、あれにはビビりました(笑)」
コング「僕はギース、ダックス、幻十郎を演つたんですが、ダックスが一番しんどかつたですね。移動しやすいキャラなので(笑)。ブース内をかけるわりながら、頭の血管が切れそうになりましたよ(笑)」

しみてですね。では、どういう風に聴いて欲しいですか?コング「聴く時にはリラックスして、必要なのは自分のまわりの手の届く範囲に置いて、色々聴しながら聴いてください。同じ話でも、昨日聴いたのと今日聴いたのでは、また違った印象を受けると思います。」

色々と絡めつけてくれなさん



笑顔で鋭い発言をする神谷さん



どんな話でもクールに語る石井さん

神谷「毎回聴いてください!」
前塚「あつと驚く大逆転劇になつていきます(笑)」
神谷「うたええいる役者たちの顔を想像しながら聴くのも、まあおもしろいと思います(笑)」
「それはちよつとすこ(そう)ですね(笑)」
コング「実は『DJステーション』の、未収録部分の後半(注・最終回)はリスナー

のみなさんからネタを募集するんですよ。もつとおもしろいものができると思うので、毎回聴き逃しのないようになつて聴いてください」

しみで

まだまだ足り足りない!?!
こんな役も演じてみたい

今



笑顔で鋭い発言をする神谷さん

たいですね。個人的に、要役を演じてみたいんですよ。山崎とか庵とか、すくあがれます」
曾木「私も要役を演じてみたい! キングとかマリィ系のあつ、妖怪とか(笑)」
神谷「いいな! 二口女とか(笑)」
前塚「じゃ僕は泥田坊とか(笑)」

の

野中「それはいいですね。例えば京と誰かの魂が入れかわるとかね。そういうの、おもしろそうですね」
コング「僕は森の妖精とかを演じてみたい(笑)。飛ぶようなふわふわした感じの役とか、楽しそうですね。あとは転校生で、昔いじめられてたけど今度はがんばるぞ、というような役。出演者みんなの台本でコングを演るっていうのもいいですね」

「最後に、ネタを送ろうと思つているリスナーに、一言お願いします。」
曾木「素直な僕を待ってます(笑)」
前塚「すこいのをお待ちしてますんで、よろしく」

か

野中「それはいいですね。例えば京と誰かの魂が入れかわるとかね。そういうの、おもしろそうですね」
コング「僕は森の妖精とかを演じてみたい(笑)。飛ぶようなふわふわした感じの役とか、楽しそうですね。あとは転校生で、昔いじめられてたけど今度はがんばるぞ、というような役。出演者みんなの台本でコングを演るっていうのもいいですね」



全員そろって! 枚! 前塚さんはこの時のために扮装道具を用意していたらしい...!!



- 出身地：東京都あきるの市
- 好きな漫画家：鳥山明、島本和彦
- 好きなイラストレーター：結城信輝
- 趣味：コスプレ、日曜大工、うまい物探し
- 特技：極限流生活（笑）
- 好きな画材：バービーマーカー、マッキー（10年来のつき合いです）

シリーズ企画

シリーズ企 トラスト講座

第3回講師▶

日向星花

「イラストの描き方が分からない」「他の人はどんな道具を使ってるの?」と、日々悩んでいる投稿戦士の諸君、お待たせいたしました。今月もイラスト講座、開講のお時間がやってきました!

第3回目である今回はトピックスのページで『リョウの朝ごはん』を描いている日向星花先生をお迎えした。

ペンネームの由来から、影響を受けた漫画家、イラストを描く時のコツなどなど、色々とお話を聞いたぞ！

©SNK 1992.1994.1995.1996.1997

表紙の没原稿とのこと。派手すぎて使い道がいまだにないらしい

Y2176.6 中国の
経済学 中国の

イラスト、漫画を描きはじめたきっかけは？

「小学校の図画の宿題を母に教わりながら描いたことが記憶にあります。」

漫画の方は イトコのお姉さんが少女漫画を描いていて、花のように華やかでありたい」という意味でつけました。全く偶然だめですけど」

(笑)

——影響を受けた漫画家、イラストレーターは？

「絵の影響は島山明先生からものすごく受けています。中・高校生の時はほとんどマネ

しか描いてませんでした。

あとは島本和彦先生、中津賢也先生、たがみよしひさ先生など。気に入ったらすべてすぐ影響されちゃいます」

勢いがモットーです！

絵を描く時に意識しているのはどんなこと？

「自分が格好いいと思うポーズを描くようにしています。」

あとは、下手は下手なりにデ
ツサンは気にせず、まず勢い

で下描きしちゃいます（笑）私、貧乏性なので、なかなか

勢いで描けないんですが、描けた時は大胆な絵に仕上がつ

「『善因やボーズはどうやっていてうれしいですね』」

て考えるんですか？

め後ろの構図が好きなので

後ろ向きのポーズが多いです
ね」

絵を描く上で目標にしていることは？

「自分にしか描けない物にしたいってことかな…。オリジナリティって永遠のテーマですよね」

「ロコ」のネタは
実話が多いんです(笑)

4 コマのネタを考えるコ
ツは？

「自今の日常から出ます
グリュウの朝ごはん」は、ほ

とんと実話なんです。父クマが父でユリが妹、リョウが私で。冗談みたいに聞こえるか。

もしませんが、父と妹があ
のままの人なんですよ（笑）

いいアイデアがあつたら教

で面白ければ最高だと思いま

「画材はおもにどんなもの

「モノクロは、インクはパイ

バックに柄を入れたり、文字を入れたり…。これもMacの便利

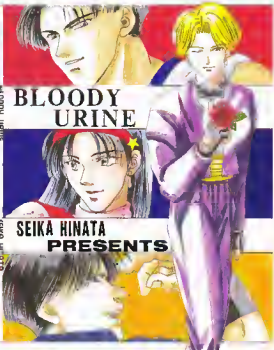
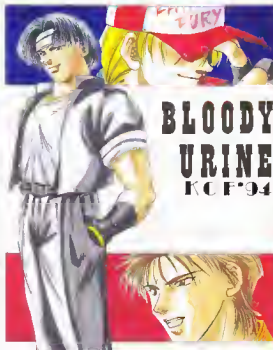


もとは中央のリュウだけだったものを、Macで色々加工したイラスト

ロットの製図インク、ペンはセブラのペン、カブラペン、丸ペン、トーンは「コート」が多いです。あとは筆ペン、ロットリングなどです。カラーは、マーカー、カラーペン、水彩画具、カランダッシュの40色、アクロ絵の具、ペンキ、カラスロ。最近だとMac（Photo Shop 4.0）を気に入って使っています。下描きのラフは、どちらもシャープペン芯はBで、指定はカラー芯の線を使っています。紙は、気がその時あつたもので変わりますが、おもに上質紙の厚口を使っています。サイズはだいたいイラストボードのB3程度です。

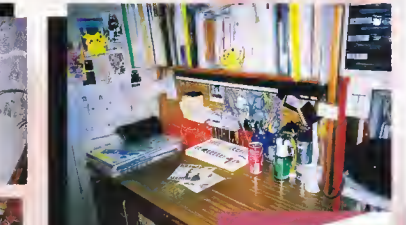
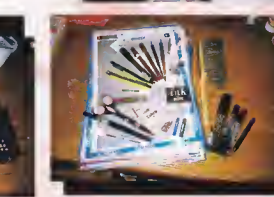
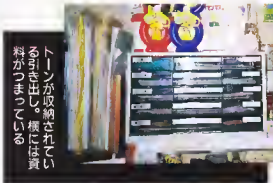
描きたいと思ったものを描くことが一番大事！
→どうしたらイラストがうまく描けるようになるか？
「上手く描こうって思うのも大事ですけど、とにかく描きたいと思ったものを描くことが一番大事だと思います。たくさん描ければ上手くなると思う。月並みですが、あとは、人の意見を聞くのがいいと思います。自分の絵の欠点をスバツといってもらえれば自分では気づかないことも見直せますよ♡私は友人の作家に指摘されて直しました。」

デザイン学校に通っていた時、課題で描いたこのイラスト



投稿して掲載されるコツとか？
「投稿：私も載る度に喜んでなあ。私は好きなものを好きなように描いてました。好き

きが伝わったら頼むと思うので、愛をそそぎまみくりましょう。愛をこめると自然と仕上がりも変わってくると思うのデス！」



作業机。おもにこの机でイラストや漫画を描いている
モノクロの原稿用の道具。くわしくは本文にあるとおり

仕事場 画材紹介

ワンポイントお絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト製作過程を大公開！これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

1 下絵

今回は、はじめ座っているポーズを描いてみたんですが、気に入らず、自分でどんなポーズがいいかアクションしながら考えました。

下描きは、一度全裸を描いてからその上に服を描くので、下描きの線が少し多めにあります。

シャープペン、鉛筆の目を使うのは、やわらかいので紙を痛めにいいです。重ねて線を入れたり、消しゴムをかけるのと紙がぼたつので芯はやっぱりいい方いいです。



一度、線を描いてから服を描く。こむのて下描きの線は多い。



2 ペン入れ

紙にあつたペンを先を選んで、ペンを入れよう。大体いつもは、ペン入れした物をコピーして、コピーに色づけをするのですが、ポイントなどはコピーがでないため直接色をつけるので、紙に合わせてペンも変えます。

あと、私はペン入れの時の絵の中で重なっている部分の手前になるところからペンを入れるため、色々などころからペンが入ります。



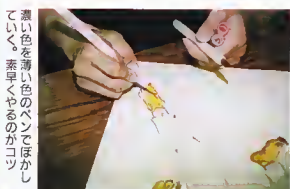
画面中で手前になるものからペンを入れていく。



3 色つけ

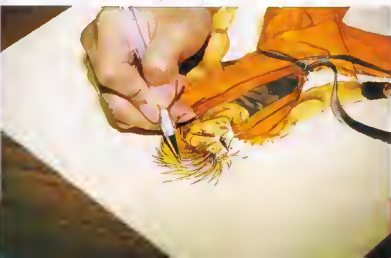
色は髪の毛から塗って、そのキャラクターのカラーイメージをまとめていきます。サインペンを使って色を塗っていくのですが、パレットに溶けたりせず、直接塗っていきます。まず濃い色を塗って、この濃い色を薄い色のペンでのはしていきます。その際、サインペン先が汚れるので、試し描き用紙とティッシュは必需品！

直接サインペンで塗っていく。



濃い色を薄い色のペンでぼかしていく。着るくやのものがコッ

最後にミルキーペンで光を入れていく



くコッは、塗ったインクが乾ききらないうちに、素早く塗ることかな？ 濃い色から塗るのはきれいな！と結構キケンなので何度も塗り直すこともあります。あとは合気い！！です。



人物の足元に影を入れて、サインを入れて完成！

PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼントを、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入の上、〒112-0000 5 東京都文京区水道2-13 12 SKビル4F 雑居2F 13 分室12F 雑居2F 日田龍形 即イラストプレゼント企画 先生イラストプレゼント企画 まで郵送は、6月9日必着。発表は8月2日に。なお、このプレゼントに当選された、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。4月号の当選者は、後編掲載の石井さんです。おめでとう！

リョウの朝ごはん

RYOU no ASAGOHAN -guiden-

外伝

今回のイラスト講座コミックは、「リョウの朝ごはん」の外伝を送りするぞ。外伝といってもロバートが主役のアレじゃなく、リョウたちが子供の頃という設定だぞ！ちなみに、このタイトル文字は、この外伝のために日向さんとその友人の田原朋美さんが作ったものなのだ！



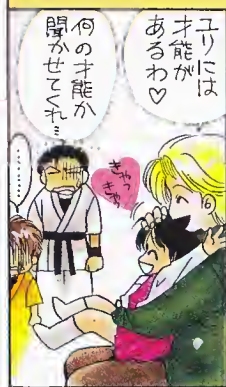
ちびリョウ

LOVE LOVE



スズキルサラス
田原朋美様♡

才能





この商品は制作中ですので、
デザイン等変更される可能
性がございます。

ナコルル& リムルル プールリール キーホルダー

キャラクターのイラストつきキーホルダー。
ベルトに装着できるクリップつきだ。鎖は伸縮
自在になっているので、鍵をつけるとすぐに取り
出して使うことができ、便利だぞ！

価格:345円
送料:D(送料一頁表参照)
商品番号:PK-NR-01

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信 販売 コーナー

KOF'97 ドッグタグ(金のみ)

草薙 京、八神 庵、ラルフ、レオナ、山崎竜二の5
種類1セット

鎖は好評につき売り切れです。申し訳ありませんがご了承ください。
価格:1,800円
送料:E(送料一頁表参照)
商品番号:DT-KOF-01



KOF'97 革キーホルダー(黒、茶)

草薙 京、矢吹真吾、七枷 社、クリス、シエルミー
の5種類1セット

黒と茶のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。
価格:1,800円
送料:E(送料一頁表参照)
商品番号:KK-KOF-02



KOF'97 めいぐるみ

Aタイプ: 草薙 京、矢吹真吾、椎拳崇、シエルミー、ブルー・マリー
Bタイプ: 八神 庵、七枷 社、クリス、不知火 舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。
5種類1セット

価格:3,675円
送料:F(送料一頁表参照)
商品番号:NU-KOF-01



在庫僅少

ナコルル&リムルル Tシャツ



価格:2,625円
送料:E(送料一頁表参照)
商品番号:S-NR-01
サイズ:M
(希望サイズを必ず明記)

蒼月&火月Tシャツ



価格:2,625円
送料:E(送料一頁表参照)
商品番号:S-SK-02
サイズ:M
(希望サイズを必ず明記)

申込方法

- 【現金書留をご利用になる場合】
必ず封筒で現金書留の封筒をご購入ください。
現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しくください。
(同封する紙に記入するもの)
①郵便番号②住所 ③氏名 ④電話番号 ⑤商品名と商品番号 ⑥数量 ⑦商品と送料(手数料)の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円~600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
必ず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
①枚目の右欄に、②口座番号、③商品と送料(手数料)の合計金額、④住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には⑤「ネオジオフ
リークサービス部」として2か所ずつ記入します。
⑥2枚目は郵便局に記入していただく。2枚目の速達欄に記入するのは、⑦商品名と商品番号、⑧数量、
⑨商品と送料(手数料)の合計金額です。
⑩記入が終わったら、⑪封の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しくください。
⑫振替を利用する際にかかる通常手数料は70円程度です。

(申込先)
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 株芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
(口座番号)
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は6月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をさせていただきますようお願い致します。

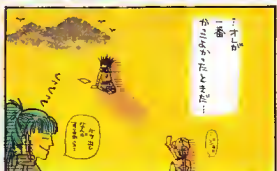
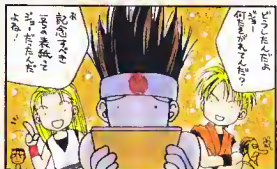
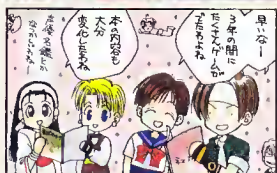
CD VIDEO

140

NEO・GEO FREAK

読者プレゼント

読者コーナー



©SNK 1997



八神庵
等身大ポップ
/3名(SNK)

3



～幕末浪漫～
月華の剣士
ネオジオCD版ソフト
/5名(SNK)

5

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
DOMINATED MIND
体験版ソフト/20名
(SNK)



SNK Characters
Sounds Collection Vol. 5
KOF '97キャラクターズドラマ
SPECIAL EDITION
/3名(サイトロン&アート)

9

7



2



ザ・キング・オブ・ファイターズ '97
ネオジオCD版
ソフト/5名(SNK)

4



SNK Illustrations
(非売品)/10名(SNK)

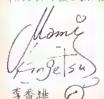
6

サイトロンメディアホルダー/5名
(サイトロン&アート)



金月真美サイン色紙/
5名

サインカラー用紙 500枚入り



8



熱闘リアルバウト
餓狼伝説SPECIAL
ゲームボーイソフト/3名
(タカラ)

10

応募の決まり
縦読みハガキにご希望のプレゼント
欄番号・住所・氏名・年齢・職業・電
話番号等としてアンケートへのお答えを
記入のうえ、50円封手をつけて投函し
てくださいます。
締切りは8月9日必着。発表は8月
7月9日発売。誌上。

ネオジオフリーク4月号
プレゼント当選者発表

当選者発表

大坊由子・岩手県・高橋美栄子・埼玉
県川上美穂・東京都・渡辺政夫・
埼玉県・岡田拓也・愛媛県
す。おめでとうございます。
以上のみならず(敬称略)が三選で

ドゥステーションTシャツ

1 幕末浪漫 月華の剣士 ネオジオ
CD版ソフト
2 小野塚洋介・新潟県・堀井健吾・広島
県・有賀祥・大阪府・本藤俊一・長
野県・渡辺翔・兵庫県
3 AKOF WORLD CALEND
AR
4 森良生・秋田県・山本健夢・福井県
フジック
5 白鳥麗・東京都
6 1 幕末浪漫 月華の剣士 非売品ク
リアファイナル
7 松本繁人・茨城県・是永利文・長崎県
戸田慎子・愛知県・今村研文・長崎
県・戸部千里・福岡県
8 小倉裕・千葉県・長田光司・静岡県
岡山県
9 ONEO・GEO OJ Stati
ON LIVE
10 飯田政彦・千葉県・佐藤廣美・宮城県
石井かつ子・山形県・高橋悠・新潟
県・山形県・大田山県
11 ティー・ティー・野村太作・大分県
多々利功一・山口県・出雲和弘・栃
木県・上野徹・愛知県・小林美穂子・
三重県・西本浩史・神奈川県・石井美
奈・東京都・松村悠・兵庫県・長瀬史
法・宮城県・他10名
12 武蔵吉春・福岡県・竹谷直輝・奈良県
村田敬晴・福岡県

NEO・GEO FREAK 7月号予告

次号は6月9日発売 定価590円(本体562円)

リアルバウト 餓狼伝説2

THE NEWCOMERS

全キャラ対CPU戦攻略

メタルスラッグ2

ハイスコアへの道

ブレイジングスター

ステージ6攻略

◆特集Ⅰ

KOF

データランキング③

◆特集Ⅱ

第4回イラスト講座

講師/坂崎拓海

◆ギャグキャラクターテキスト

アンディ・ボガード (餓狼伝説シリーズ)

◆声優連載コラム

生駒治美〜碧い砂時計

安井邦彦〜遊びは終わりだ!!

野中政宏〜へへ、燃えたる?

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK 6月号

第4巻第6号 通巻第37号

1998年6月1日発行 (毎月1回・1日発行)
定価590円(本体562円)

◆発行所/株式会社 英文社

〒10-8427 東京都豊島区東池袋3-7-9

出版部 TEL 03-5592-2562

広告部 TEL 03-5592-2562

◆編集所/株式会社 英文社 2F

〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル2F

TEL 03-5595-0314

◆発行人/中国通商

◆編集人・編集委員/藤原真

◆監修委員/新井正樹、林田真貴

◆編集スタッフ/藤田明美、片山重子、松原好子、小野
智海、上原昌之、五十嵐直美、岡田実樹、森さくら、中
道真

◆編集スタッフ/ジェイケイ、堀原謙一、磯、モリスケ、
高梨崇史、中野、たろりん、岡田中秀雄、リト
マス治治

◆制作スタッフ/田原節子、原野みつみ

◆制作協力/PRIMARY GRAPHICS (山田重雄・
山口隆・村田和昭)、松永一美、村木賢雄、渡川賢司、早
川明代子、APO DESIGN、小野真由美

◆サービス部/美女学“塾”

◆広告営業部/小堀紀晴、小林利枝、占部啓介、豊田紀
子、小林和典、堀田啓吾、奥田保弘、横敏也、佐花範男、
高井英典、中川眞淳子、宮崎有史、大黒剛

◆印刷/三友印刷株式会社

◆印刷/株式会社エヌ・エヌ・エイ

超! 編集 後記

●今年1月からずっと環境整備に大忙し。営業に企画に制作に人事に…会議、面接、それから検索・整理…。いつも寝てばかりって、みんなが寝てる暇も仕事してるんだソレ (勝俣) ●探していたスナフキンのストラップをゲット! あ、生駒さんとお揃いだ。家ではジークジオンな日々。でもまだグフが出ぬえ。そうそう、やっこネコに鈴を付けました。ニヤン。(新井) ●梅雨もまだこのように暑く戻りまくりの今日この頃。原因は色々あるけど、嵐大蔵は陽気の君かしらん? 早く再生しないとマジ、ババってカンジかも。潮はいいなあ、ポロント(林) ●何か今回、私のイメージが誤解されて伝わらないか心配です。確かにメガテントレカの南条くんを6枚持っています。関係ないです。…あ、来月のギャラクティス、アンティだっ(藤田) ●何げに実は3ヵ月返りの後記。そう、私は締切り破り常習犯…ごめんなさい。そして絶望に陥ざれまわってこの頃。救いは光と共にあるそうなので、もっちと頑張ってみよかな(片山)

●こんだて忙しかったからGW遊ばせてくれるわよね。レプスもサクラ2も未開封だし。ね。ところで失念大決定の私の心を癒すのはポケットピカチュウ。…シエイクしてます。(田原) ●今年の「人名辞典」は、努力が実って普通にもてもらえたわ。一応言っときますけど、私本当はあんなキャラクターじゃないですよ。ふざけてるだけなんだから。以上です。(稲葉) ●迷宮で財団中に配置されてしまったのですが、その跡はみなさんすみません。でもさ、サクラ2もホームページ作成も手が付きずで人類保管計画は未だ未完成…気持ち悪い(小野) ●会社のMacはいつも調子が悪い。すぐにエラー起こすし、フリーズも頻繁に起こる。あけの果てにはディスクを壊しやるが。でも怒れないのデス。Macの名前が名前だから♡(上原) ●ハムスターを飼いはじめたワ。ジャンガリアンのメスだから「ジャンチ」(そのまんま)にしたら、田原さんに「チャンコ」にされたしまった(泣)。…でも今はすっかり定座…。(五十嵐) ●久々だな。後記。友達に「あんた締めのな」などと散りいわれたが、まだいいよ。大人になんかなりたかええ! 早く迎えて、ビーターパン!! 短い人生、ヒマはなし。(澤地)

●今回の記念号特集は「田原語大辞典」に決定(希望)。「乳しぐれ(舞の技名)」「おやじD(技コマンド)」など既に載んだ用語追加。って、(の用語の意味が分かる人、いる? (森) ●大会に向けてFBI2やりまくりに思っていたら、オラタンも楽しくて困ります。現時点では白龍(ライデン)を操作することも満足にできないけど、それでも楽しいです。(JK) ●なんだよ!? みんなして大会参加がよー、おい! っか、誰があげれば俺も参加しようかな? って言っても、超絶なまってるで結果は知れてるけど。でもモドは殺した。(廣) ●FBI2全国大会、参加する予定。最近ゲーセン離れてた俺だけど、FBI結構面白いので対戦やってるぞ。大会は手堅くボクが豊富でワーク。コナトリリコはAmegは健康。(モリスケ) ●NF3周年でっすうーウ。鶴は千年、亀は万年、ちなみに花見で僕3オウ! 上野公園で対戦台(花見団体区会)に乱入ヘッパ〜ン!! 餅ベーションは無敵飲食、酒池肉林ワ(ゆーち) ●ブレイジングスター死に。あんなスコア、オレには出せない。まあ俺と続けるつもりだけど。FBI2の大会、おれもボアしていいんだろ? でも授けちのA級ムス。(DSP)

ネオジオフリーク編集部の KOF'97関連書籍・ムック



KOF'97 ～アンソロジー～

KOF'97の小説5話を収録

◆京、庵、ちづるの3人が織り成す「Burn Effect～宿命の炎」、京と真吾の学園ドラマ風物語「デビュー」、社の生きざまを描く「星を射る者」他全5話を収録。文は臼井之英、倉田三世他。イラストはRURU、桜城やや。

判型：新書判／頁数：208P／
定価：本体860円＋税

KOF'97 完全攻略マニュアル

最強・NF編集部攻略陣によるKOF'97攻略

◆キャラ別基本性能、必殺技&通常技解説、対CPU基本戦法、対CPU戦攻略、対人戦攻略、連続技、キャンセル表の他、システム応用解説、ピンチ時の対処法等、ネオジオフリーク編集部攻略陣がパーフェクトに攻略。KOF'97のことならこれ1冊で完璧。

判型：AB判／頁数：192P／
定価：本体1,650円＋税

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 完全攻略マニュアル



ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 キャラクターブック

キャラクターブック



ネオジオフリーク編集部
芸文社

KOF'97 キャラクターブック

KOF'97のグラフィックを網羅した完全保存版

◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック等を網羅した完全保存版。

判型：A4判／頁数：160P／
定価：本体1,800円＋税

編集・制作：月刊ネオジオフリーク編集部／発行：株式会社 芸文社

ここに掲載されているKOF'97関連の書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

KOF'94~'97に登場した
全キャラのグラフィック&設定資料が
1冊の超豪華な完全保存版に!!

『KOFキャラクターズ』

4月27日、NF編集部より緊急発売!!



KOFシリーズに登場した全45キャラを完全網羅したNF
別冊『KOFキャラクターズ』の発売が決定!!
イラスト、必殺技、衣装、勝ち負けポーズ等のグラフィックの
他、ボイス&メッセージや設定原画等の資料集を収録!
KOFのキャラクターの事ならこれ1冊でOKという
超豪華な完全保存版だ!!
ファンならずとも"絶対に買い"のオススメ品!

KOFファン 必携の1冊!!



©SNK 1994, 1995, 1996, 1997



判型: AB判/頁数: 128頁/予価: 2,200円+税
発行: 芸文社 企画・制作: ネオジオフリーク編集部



◆「オロチの血」の謎に迫る!!
KOF「オロチ」完結編
判型: AB判/頁数: 128頁/¥1,600+税



◆NF攻略陣による最強攻略本!!
侍魂「サムライスピリッツ」完全攻略マニュアル
判型: AB判/頁数: 128頁/¥1,700+税

好評発売中!

※ここに掲載されている書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

The Future Is Now

SNK

HYPER NEOGEO 64 新製品

野性が世界を駆け巡る。
Get you wild.

OffBeat
Racer!™

オフビートレーサー

HYPER NEOGEO 64



野性を感じます

オフビートレーシングゲーム
アーケードに登場!

株式会社エスエヌケイ 〒564-0053 大阪府枚田市の木町1-8 ◆SNK/プレイステーション 東洋電機(株) (03) 0110-4181 (00-PM5-00) 電話番号はお間違えなく。

SNK Home Page URL: <http://www.snk.co.jp>

©SNK 1996
HYPER NEOGEO 64 は SNK の商標です。

